OUTRIDERS

Studiobesuch: Erste Infos zum Koop-Shooter der Bulletstorm-Macher!

PC Games

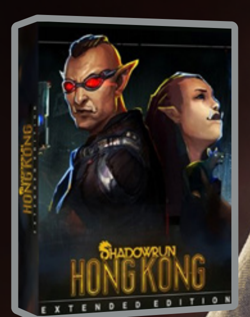
Wissen, was gespielt wird

EXTENDED

+ 2 DVDs + 16 SEITEN EXTRA

+ MIT TOP-VOLLVERSION

SHADOWRUN HONG KONG



Im dritten Teil der Shadowrun-Reihe erwartet euch klassische Rollenspiel-Kost in einem tollen Steampunk-Setting – Extended Edition inklusive 6-Stunden-Bonus-Kampagne.

THE DIVISION 2 WARLORDS OF NEW YORK

Brandheiße Infos: Wir haben die Entwickler in Schweden besucht und konnten dort das neue Add-on zu Ubisofts Loot-Shooter ausgiebig spielen!

DOOM ETERNAL

Gespielt: Neue Eindrücke zur Shooter-Fortsetzung samt eigener Screenshots



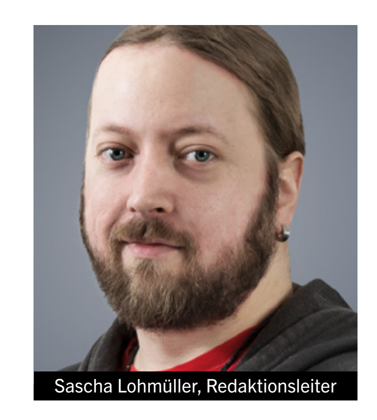
AUSGABE 331
03/20 | € 6,99
www.pcgames.de

Österreich: € 7,90; Schweiz sfr 12,20; Dänemark dkr 79,00;
Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,00;
Holland, Belgien, Luxemburg € 8,20





Das alles ist **ja echt zum Schießen!**


Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

Shooter, wohin man auch schaut. Selbst wenn wir Dauerbrenner und Popkultur-Phänomen Fortnite einmal ausklammern, lässt sich festhalten, dass „Ballerspiele“ auch ein Vierteljahrhundert nach Urvater Doom noch immer zu den beliebtesten Genres überhaupt zählen. In dieser Ausgabe etwa haben es gleich drei davon auf unser Cover geschafft – so unterschiedlich sie in ihrem Ansatz auch sein mögen.

Da hätten wir zum Beispiel Tom Clancy's The Division 2. Hier steht der kooperative wie kompetitive Gedanke im Mittelpunkt. Spieler beharken sich mit KI-Gegnern und Mitspielern in einer großen Online-Welt, zudem steckt mindestens genauso viel RPG in der DNA wie Shooter. Wir haben die Entwickler in Malmö besucht und uns nicht nur die Inhalte des nächsten Updates angeschaut, sondern auch schon Hand an das nächste große Add-on Warlords of New York legen dürfen. Zudem standen uns die Entwickler in einem Interview Rede und Antwort.

In die komplett andere Richtung geht es bei Doom Eternal. Wie schon der Vorgänger, gleichzeitig Reboot der altehrwürdigen Reihe, steht Eternal für schnörkellose, brutale, schnelle Action. Ob das noch genauso Spaß macht wie vor ein paar Jahren, davon konnten wir uns persönlich überzeugen. Publisher Bethesda lud uns nämlich nach Berlin ein, wo wir das neueste Doom nicht nur ausgiebig spielten, sondern auch eigene Screenshots und Videos anfertigen durften. Das Ergebnis seht ihr in unserer großen Vorschau und auf der DVD.

Outriders hingegen, der dritte Shooter im Bunde, platziert sich irgendwo zwischen diesen beiden Extremen. Auf der einen Seite versteht sich der Titel als Koop-Shooter, bietet ebenfalls Rollenspiel-Elemente, auf der anderen Seite dürften die mit Spezialattacken angereicherten Kämpfe gegen riesige Monster sehr actionreich ausfallen – nicht zuletzt aufgrund des Entwicklers People Can Fly, der für die tolle Shooter-Hatz Bulletstorm verantwortlich zeichnete. Wir haben die Macher in Warschau besucht und uns selbst in erste Gefechte gestürzt.

Das am kontroversesten diskutierte Thema in diesem Monat war jedoch ein anderes, nämlich Warcraft 3: Reforged. Dessen Release verlief – freundlich ausgedrückt – unglücklich, zudem fehlten versprochene Features, sodass viele Käufer das Remake wütend retournierten. In unserem Test rollen wir das Ganze noch einmal auf und verraten euch, für wen sich ein Blick trotzdem lohnt.

Wo sich der Blick auf jeden Fall lohnt, ist bei Through the Darkest of Times. Das Spiel um eine Widerstandsgruppe im Dritten Reich ist nicht nur aufgrund seiner aufklärenden Thematik sehr wichtig, sondern kann auch spielerisch überzeugen – wenngleich das Wort „Spaß“ wahrscheinlich fehl am Platze ist.

Ansonsten werfen wir unter anderem noch einen Blick auf Commandos HD, Zombie Army 4: Dead War, Journey to the Savage Planet und Dragon Ball Z: Kakarot. Im Magazin- und Extended-Teil entführen wir euch außerdem ins Gaming-Land Australien, setzen unsere Ikonen-Reihe mit Shigeru Miyamoto fort oder präsentieren euch zehn Titel, die die Wartezeit auf Cyberpunk 2077 verkürzen. Einen davon finden Extended-Käufer sogar im Heft: das düstere Rollenspiel Shadowrun: Hong Kong. Und nun: Viel Spaß beim Lesen!

Sascha und das PC-Games-Team

+++ PCG-Ticker +++

+++ NEWS Aktuelles +++

+++ Reiseziele des Monats: Malmö, Berlin x2, Warschau, Fürth. +++

+++ Mitreisender des Monats: Bei Mattis Trip nach Warschau für Outriders war unser Ex-Chefchen Thorsten mit dabei. Der arbeitet ja schließlich mittlerweile bei Publisher Square Enix. +++

+++ Heimlicher Most-Wanted-Titel in diesem Jahr ist bei vielen Redakteuren das Hai-GTA Maneater. Vielleichts geht's euch ja nach der Lektüre der Vorschau ähnlich. +++

+++ NEWS Tests +++

+++ Öfter mal was Neues: Mittlerweile sind Hakenkreuze aufgrund der Sozialadäquanzklausel in Videospielen ja nicht mehr grundsätzlich verboten. In diesem Monat erschienen etwa Through the Darkest of Times und Zombie Army 4 ungeschnitten auf dem deutschen Markt. Wir haben uns trotzdem entschieden, verfassungsfeindliche Symbole in den Artikeln herauszuretuschieren. +++

+++ Auch intern haben wir Warcraft 3: Reforged sehr kontrovers diskutiert, schließlich waren die vielen Bugs und fehlenden Features nicht zu übersehen – wirklich schade drum. +++

+++ Kollegen, die beim Untertitel von Dragon Ball Z: Kakarot kichern wie die fünfjährigen Kinder, die sie sind: mindestens 3. +++

+++ NEWS Vermischtes +++

+++ Nach dem C64-Special in der letzten Ausgabe ist diesmal schon wieder eines dabei – im Extended-Teil geht es um Epyx-Sportspiele. Und den „The C64“ testen wir auch gleich noch. Hach, da werden wir ganz nostalgisch! +++



PC Games streamt!
Neuer Twitch-Kanal seit 18.11.19

Lange genug hat es gedauert, doch nun unterziehen wir unseren Twitch-Kanal auch endlich einer Generalüberholung – neuer Name, neues Team, fester Sendeplatz. Bei „Electric Boogaloo“ werden wir künftig erst einmal jeden Montag auf Sendung gehen und dort nicht nur die nagelneusten PC-Spiele vorstellen, sondern uns auch Konsolenspiele jedweder Art zur Brust nehmen. Als festes Team stehen dabei Chris, Lukas, David, Johannes und Paula vor der Kamera. Los geht es jeden Montag um 16 Uhr mit einer Stunde „Electric Boogaloo“, danach stehen ab 17 Uhr wechselnde Formate auf dem Plan. Wir würden uns freuen, wenn ihr mal vorbeischaut!

INHALT 03/2020





AKTUELL

TEST

MAGAZIN

SERVICE

HARDWARE

EXTENDED



PC Games Hardware
www.pcgameshardware.de • www.pcghx.de
DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER
PC Games Hardware – Das IT-Magazin für Gamer. Immer aktuell mit Kaufberatung, Hintergrundartikeln und Praxistipps.
HARDCORE FÜR SCHRAUBER
Auf DVD
Die beste Kombi: CPU & GPU
Teamplayer: Hardware perfekt abgestimmt
Große Aufrüstmatrix, Einfluss der Auflösung
Mainboards von 75-750 Euro: AM4 für Ryzen im Härtetest
Reaktionszeiten: 34 Gaming-Monitore im Direktvergleich
Hardware-Trends 2020
Radeon RX 5600 XT
WWW.PCGAMESHARDWARE.DE
PC Games Hardware bequem online bestellen:
www.pcgh.de/shop
Oder einfach digital lesen:
epaper.pcgameshardware.de

... und das ist auf den DVDs:

VOLLVERSION auf DVD



Shadowrun: Hong Kong setzt auf eine klassische isometrische Perspektive und vermittelt gut die düstere Atmosphäre der Shadowrun-Welt.



Anstatt in Echtzeitgefechten Prügel zu verteilen, geht es in Shadowrun: Hong Kong rundenbasiert gegen unsere zahlreichen Feinde zur Sache.



Das virtuelle Hong Kong ist ein größtenteils schmutziges Pflaster, in dem wir geschickt agieren müssen, um zu überleben und uns zu bewähren.

SHADOWRUN: HONG KONG – EXTENDED EDITION

Die Extended Edition macht den dritten Stand-alone-Titel der Shadowrun-Reihe noch besser! Freut euch über eine neue, etwa sechsstündige Kampagne, einen Audiokommentar der Macher und mehr. Aber auch schon das Hauptspiel alleine kann begeistern: Ihr findet euch in der Millionenmetropole Hong Kong wieder, in der ihr euch zwischen Schmugglern, Mördern und anderen Verbrechern behaupten müsst – alles im Rahmen der beliebten Shadowrun-Lore. Neben der spannenden Handlung und toll geschriebenen Dialogen freuen wir uns über zig Entscheidungsmöglichkeiten, viele unterschiedliche Skills und spannende rundenbasierte Taktikkämpfe.

INSTALLATION

Bei unserer Vollversion zu Shadowrun: Hong Kong – Extended Edition handelt es sich um einen Gratis-Code auf Gamesplanet.com. Dazu gebt ihr den Code auf unserer Codekarte unter www.pcgames.de/codes ein. Den Code, den ihr dort erhaltet, gebt ihr dann auf https://de.gamesplanet.com als Rabatt-Code ein, nachdem ihr das Spiel dort in euren Warenkorb gelegt habt. Dadurch ändert sich der Preis auf 0 Euro und ihr erhaltet nach dem „Kauf" einen Steam-Code für das Spiel.

FAKTEN ZUM SPIEL

Genre: Rundenstrategie/Rollenspiel
Publisher: Paradox Interactive
Veröffentlichung: 20. August 2015

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows XP SP3/Vista/Windows 7 & 8, x86-kompatibler 1.8-GHz-Prozessor oder schneller, 2 GB RAM, Grafikkarte mit 212 MB VRAM und DX09, 10 GB freier Festplattensp.
Empfohlen: Windows XP SP3/Vista/Windows 7 & 8/10, x86-kompatibler 1.8-GHz-Prozessor oder schneller, 2 GB RAM, Grafikkarte mit 212 MB VRAM und DX09, 10 GB freier Festplattenspeicher

* Eure persönliche Seriennummer für die Installation unserer Vollversion des Spiels erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (nur in der Extended-Fassung der PC Games) auf dieser Website eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

DVD 1

TOOLS (AKTUELLE VERSIONEN)
- 7 Zip
- Adobe Reader DC
- VLC Media Player

TEST
- Warcraft 3: Reforged

SPECIAL
- Cyberpunk 2077 - 10 Alternativen
- Spiele-Releases im Februar 2020
- Verlorene Spiele – Diese 10 Titel durften wir leider nie zocken





DVD 2

TEST
- Dragon Ball Z: Kakarot

VORSCHAU
- Doom Eternal

SPECIAL
- Best of Indie Games 2019 – Die besten Geheimtipps des Jahres
- Einkaufsführer Survival-Games – Die derzeit 10 besten Überlebensspiele
- Retrospektive Stronghold – Mein Heim ist meine Burg
- Spiele-Enttäuschungen 2019 – Die größten Hoffnungstöter des Jahres
- Warcraft 3: Reforged – Die 10 beliebtesten Custom-Maps
- Warcraft 3: Reforged – Zwischensequenzen im Vergleich

8 Videos, über 80 Minuten Spielzeit
• Dragon Ball Z: Kakarot
• Doom Eternal
• Best of Indie-Games 2019
• Warcraft 3 Reforged: Die besten Custom-Maps
u. v. m.

DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter Print

Spielt gerade:
WoW: BfA, Madden NFL 20, Journey to the Savage Planet, Master of Orion – und eigentlich müsste ich mal wieder bei Apex Legends reinschauen.

Hört gerade:
The Night Flight Orchestra – Aeromantic; The Black Dahlia Murder – Verminous; Kirk Windstein – Dream in Motion; Sepultura – Quadra

Liest gerade:
Penny Dreadfuls – also alten englischen Horror-Trash.

Und sonst:
Konzertjahr mit Napalm Death eingeleitet. So kann's weitergehen.

MARIA BEYER-FISTRICH | Brand / Editorial Director



Spielt:
Xenoblade Chronicles 2, alte, zum Teil furchtbare Spiele auf The C64 Mini

Schaut:
Auf Netflix gibt es endlich True-Crime-Nachschub mit The Pharmacist und I am a Killer. Wo bleibt bitte American Dharma?

Hört:
Dank Audible-Testabo jede Menge Hörbücher.

Freut sich auf:
Die Alpenüberquerung im Sommer.

MACI NAEEM CHEEMA | Volontär



Spielt gerade:
Dreams, Kind Words & ab und an eine Runde Gwent

Zuletzt gesehen:
Die Oscars (Wuhu! 17 der 24 Kategorien richtig getippt), Oasis Supersonic (von Mat Whitecross) und viel beeindruckenden Kram in Dreams.

Hört gerade:
Ganz viel Andrew Applepie, The Zolas, Moonchild und Dead Ghosts.

Und sonst:
Quäle ich mich voller Neid und Frust durch den dunklen Februar in dem Wissen, dass meine Freundin vier Wochen Thailand genießt. Meh.

MATTI SANDQVIST | Redakteur



Spiel derzeit:
Borderlands 3: Moxxis Überfall auf den Handsome Jackpot, The Division 2: Episode 3, XCOM 2 und Total War: Three Kingdoms

Hat aufgerüstet:
Bevor es im Herbst die neuen Konsolen gibt, habe ich meinen Spiele-PC 4K-tauglich gemacht. Der Sprung auf einen 32-Zoll-Monitor und die vierfache Auflösung hat sich trotz der hohen Kosten gelohnt!

Freut sich auf:
Einen sehr kurzen Urlaub in Finnland und auf Deichkind in der Nürnberger Arena.

MATTHIAS DAMMES | Redakteur



Spielt derzeit:
Wolcen: Lords of Mayhem, The Division 2, Assassin's Creed Odyssey

Zuletzt endlich mal durchgespielt:
Pillars of Eternity 2: Deadfire, sehr schönes RPG, wenn da diese vielen und ewig langen Ladezeiten nicht wären.

Schaut derzeit:
Star Trek: Picard – bin eigentlich kein Trekkie, aber Jean-Luc Picard schaue ich immer gern bei der Arbeit zu. Engage!

Hat erfahren:
dass er dieses Jahr Onkel wird und freut sich für seine Schwester.

FELIX SCHÜTZ | Redakteur



Zuletzt durchgespielt:
Journey to the Savage Planet, Kunai, The Pedestrian, Warcraft 3: Reforged. Spielt außerdem derzeit The Witcher 3, Wolcen: Lords of Mayhem, Hades (Early Access) und viel zu viel Undermine (Early Access).

Hat für dieses Jahr erstmals einen Ostsee-Urlaub gebucht:
Sohnemann will unbedingt das Meer sehen. Mein armes Konto …

Hat nach fast zwei Jahren einen Schlussstrich gezogen:
Und meine selbst gegründete Gruppe (Strike Alliance Germany) in Marvel Strike Force verlassen. Das Mobile-Game frisst einfach zu viel Zeit, die ich besser in andere Dinge stecken sollte.

LUKAS SCHMID | Redakteur



Spielt gerade:
Bioshock, A Hat in Time: Nyakuza Metro, Oddworld: Stranger's Wrath

Freut sich:
Auf die zweite Staffel von The Mandalorian. So muss Star Wars!

Hat:
Gerade für die liebe Freundin und sich Wellnessurlaub gebucht. Außerdem geht es vielleicht im März auf nen Städtetrip nach London. Juhu!

Wird:
Von Sabine, die ständig die Jalousien beben lässt, konstant aus dem geruhsamen Büroschlaf geweckt. Eine Unverschämtheit ist so etwas!

CHRISTIAN DÖRRE | Redakteur



Spielt gerade:
Gears 5, What Remains of Edith Finch, State of Decay 2

Hört gerade:
Every Time I Die, Social Distortion, Rancid, Fest & Flauschig

Fliegt:
Endlich mal wieder nach London. Der Event dort wird bestimmt toll, aber noch besser ist, dass vor Ort genug Zeit ist, um ein paar Freunde zu treffen, die man sonst nur selten sieht.

Und sonst:
Sabine überlebt und noch nicht mit Corona infiziert – guter Monat!

DAVID BENKE | Video-Volontär



Spielt gerade:
Zombie Army 4: Dead War, FIFA 20, Bioshock: Infinite

Schaute zuletzt:
Den Super Bowl 54, den Tatortreiniger im Nachtprogramm des NDR und alle letzten Folgen BoJack Horseman in einer Sitzung. Unnötig zu erwähnen, dass ich eher wenig geschlafen habe.

Hört gerade:
Tommy Jauds Vollidiot als Hörbuch

Und sonst:
Husten, Schnupfen, Heiserkeit – eigentlich wäre ich lieber daheim.

JOHANNES GEHRLING | Redakteur



Spielt gerade:
Jeden Abend Fortnite, immer wieder Super Metroid

Hat gerade:
Die Musik des gehypten Sängers Apache 207 für sich entdeckt.

Schaut momentan:
Two and a Half Men ab der allerersten Folge einmal durch; außerdem: Modern Family, GNTM 2020 und gaaaanz viele Videos auf YouTube.

Und sonst:
Die Gemütlichkeit im Winter zu Hause ist herrlich, aber ich hab genug davon. Zeit für Frühling, Sonne und Fahrradtouren am Sonntag!

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram: www.instagram.com/pcgames.de





DAS PC-GAMES-**TEAM-TAGEBUCH**

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen.
Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

Traumland

Unser Volontär Maci besuchte diesen Monat Media Molecule. Die haben bislang vor allem mit der Playstation-exklusiven Reihe LittleBigPlanet zu tun gehabt. Nun erscheint aber ihr neuestes Werk: Dreams, ein Baukasten für kreative Bastler. Der kommt zwar auch erst mal für PS4, die Entwickler wünschen sich aber eine PC-Umsetzung.





Jag älskar Sverige.

Matthias machte sich diesen Monat auf nach Malmö. Dort spielte er aber nicht nur das nächste Update für The Division 2, sondern konnte zudem auch schon in das nächste grosse Add-on Warlords of New York reinspielen. Was er dabei alles erlebt hat und ob es sich lohnt, weiter als Agent am Ball zu bleiben, verrät er euch in unserer grossen Coverstory.



Menschen können fliegen

Auch Matti war diesen Monat für uns unterwegs. Genauer gesagt verschlug es ihn nach Warschau. Dort besuchte er die Bulletstorm-Macher von People Can Fly und schaute sich deren neuesten Koop-Shooter Outriders an. Da Square Enix als Publisher fungiert, war zudem auch unser Ex-Chef Thorsten Küchler mit an Bord – die Welt ist klein.





The Division 2: Warlords of New York

Genre: Online-Shooter
Entwickler: Massive Entertainment
Hersteller: Ubisoft
Termin: 03. März 2020

Zum Start ins zweite Jahr schickt Massive uns zurück nach New York. Dort, wo alles begann, hat die Division noch eine Rechnung offen, die endlich beglichen werden soll. **Von:** Matthias Dammes

Noch vor der Veröffentlichung von Tom Clancy's The Division 2 hatten die Entwickler von Massive Entertainment ihre Pläne für neue Inhalte im Verlauf des ersten Jahres vorgestellt. Dazu gehörten unter anderem auch drei Story-Episoden, die mit neuen Hauptmissionen die Handlung rund um den Kampf gegen die Dollar-Grippe fortführen. Mit Episode 3 findet dieses erste Jahr nun seinen Abschluss. Gleichzeitig dient der Ausflug nach Coney Island in Brooklyn, New York, aber auch als Prolog für ein gänzlich neues Kapitel von The Division 2. Schon im März veröffentlicht Ubisoft mit Warlords of New York nämlich eine Erweiterung für den Loot-Shooter, welche den Auftakt für das zweite Jahr im Lebenszyklus von The Division 2 darstellt. Wir waren bei den Entwicklern von Massive im schwedischen Malmö zu Gast, um uns erklären zu lassen, welche neuen Abenteuer uns im Add-on erwarten und wie das Endgame im zweiten Jahr gestaltet sein wird, und um selbst für zwei Stunden einen Teil der neuen Inhalte zu spielen.

Rückkehr nach New York

Wie der Name bereits erahnen lässt, geht es in der Erweiterung wieder zurück nach New York. Während des kurzen Ausflugs nach Coney Island in Episode 3 suchen die Agenten der Division nach dem Virologen Vitaly Tchernenko, der wegen seiner Verbindung zum Dollar-Grippe-Schöpfer Gordon Amherst während der Ereignisse von The Division 1 durch abtrünnige Agenten und das Last Man Battalion entführt wurde. Bei diesem Einsatz taucht auch Aaron Keener wieder auf der Bildfläche auf, der am Ende des Vorgängers die Technologie zur Erschaffung des tödlichen Virus an sich gerissen hatte und zunächst untertauchte.

Acht Monate nach dem Ausbruch der Dollar-Grippe droht Keener nun eine neue, noch tödlichere Version des Virus auf die Welt loszulassen. Um das zu verhindern, beginnt die Division mit der Jagd auf ihren Erzfeind und schickt dazu ihre Agenten erneut in die gesetzlose Hölle von New York City. Seit den Ereignissen des Vorgängers hat die Stadt einiges mitgemacht. Der Hurrikan, der auch Teile von Washing-


Eine trügerische Ruhe liegt über der Bucht von New York mit der Freiheitsstatue, die wie eh und je über die Hafeneinfahrt wacht.


Aaron Keener (Mitte) hat mit seiner Gruppe abtrünniger Agenten die Stadt in der Hand und droht damit, eine noch tödlichere Form der Dollar-Gripppe zu entfesseln.

ton D.C. in Mitleidenschaft gezogen hat, richtete im Big Apple noch erheblich größere Schäden an. Fraktionen wie die Cleaner und Riker haben sich trotz des Verlustes ihrer charismatischen Anführer weiterentwickelt und bestimmen nach wie vor die Straßen von Manhattan.



Im ersten The Division spielte Agentin Faye Lau eine zentrale Rolle. In Warlords of New York kehrt sie zurück und unterstützt uns erneut im Kampf gegen das Chaos.

Jagd auf den Erzfeind

Auch wenn es in Warlords of New York zurück nach Manhattan geht, ein Wiedersehen mit bekannten Straßenzügen aus dem ersten Teil wie dem Times Square oder dem Madison Square Garden wird es nicht geben. Der Schauplatz der Konfrontation mit Aaron Keener liegt nämlich in Lower Manhattan an der Südspitze der Insel. Aber auch hier befinden sich ikonische Sehenswürdigkeiten wie die Wall Street, China Town und das Rathaus. Insgesamt wird das spielbare Gebiet aus vier Bezirken bestehen, die jeweils von einem Lieutenant von Aaron Keener kontrolliert werden.

Unsere Aufgabe ist es, in den Gebieten Nachforschungen anzustellen, um diesen Handlangern auf die Schliche zu kommen und damit schlussendlich Keener selbst zu stellen. Die Struktur des Spiels ist dabei völlig offen. Das heißt, es steht uns frei, in welcher Reihenfolge wir die einzelnen Gebiete und Missionen angehen. Einen durch Levelbeschränkungen geleiteten Fortschritt wie im Hauptspiel wird es nicht geben. Auf diese Weise wird die Handlung mehr in die lebendige Welt eingebunden, die auch in New York das Geschehen auf den Straßen bestimmt. Das bedeutet, wir bekommen es wieder mit Kontrollpunkten, Konvois und anderen Events zu tun.

Die eigentliche Story wird in insgesamt fünf Haupt- und acht Nebenmissionen erzählt. Dabei können wir uns auf die Rückkehr von bekannten Gesichtern freuen. So bekommen wir es zum Beispiel wieder mit Division-Agentin Faye Lau zu tun, die nach wie vor versucht, die Bemühungen der Strategic Homeland Division in der Stadt aufrechtzuerhalten. Auch JTF-Captain Roy Benitez und Ingenieur Paul Rhodes sind wieder mit von der Partie. Als Operationsbasis dient eine Einrichtung in der Mitte der vier Stadtbezirke, die schlicht Haven genannt wird. Nähere Details dazu wollten die Entwickler aber noch nicht verraten.

Gear 2.0 und neue Skills

Neben dem erzählerischen Ausbau des Division-Universums nutzen die Entwickler die Erweiterung auch für grundlegende Veränderungen an den Spielsystemen des Loot-Shooters. In diversen Live-Streams des Community-Teams gaben die Macher bereits Einblicke in das sogenannte Gear 2.0, hinter dem sich eine vollständige Überarbeitung des Ausrüstungssystems verbirgt. Dabei verfolgt das Team drei zentrale Ziele: Verschlankung der Ausrüstung, Loot wieder spannender machen und für Build-Vielfalt sorgen. Die Handhabung von Items soll intuitiv gestaltet werden, damit die Qualität einzelner Gegenstände für den Spieler schneller ersichtlich ist.

Zu dieser Überarbeitung gehört auch ein neues Rekalibrierungssystem, das es unter anderem erlaubt, Attribute und Talente permanent in einer Bibliothek zu sammeln. Damit entfällt das lästige Horten von Gegenständen, nur, weil man eventuell später noch einmal einen Wert davon benötigen könnte. Mit der Abschaffung der Fertigkeitenstärke, die durch ein neues Skill-Tier-System ersetzt wird, soll zudem dafür gesorgt werden, dass mehr Vielfalt bei den Charakterbuilds entsteht. Auf die Benutzung von Fertigkeiten ausgelegte Builds sollen genauso viel Relevanz bekommen wie reine DPS- oder Tank-Builds.

Mit dem Add-on werden unsere Agenten aber nicht nur durch veränderte Ausrüstung mächtiger. Die Entwickler heben zudem die Maximalstufe von 30 auf 40 an. Während wir in Manhattan abtrünnige Agenten jagen, können wir uns also wieder über Stufenaufstiege mit entsprechend mächtigerem Gear und damit mehr Macht für unseren Charakter freuen. Aber auch nach dem Erreichen der neuen Maximalstufe soll der Spieler ein Gefühl von Fortschritt behalten. Dazu führen die Entwickler ein neues Endgame-Progression-System ein, bei dem der Spieler entscheiden kann, welchen Charakterwert er weiter entwickeln möchte.

Ausgebaut wird zudem das Angebot an Fähigkeiten. Zu den acht bisherigen Basisskills von The Division 2 gesellen sich mit dem Add-on vier weitere. Veteranen dürfen sich dabei auf die Rückkehr der Sticky Bomb freuen, die im Vorgänger Teil der Technikskills war. Neu dabei sind außerdem Decoy, Firebrand und Shock Trap. Die neuen Fähigkeiten werden jedoch nicht einfach freigeschaltet, sondern müssen zunächst erbeutet werden. Es handelt sich dabei nämlich um die jeweiligen Spezialfähigkeiten, die die vier Lieutenants von Aaron Keener gegen euch ins Feld führen. Habt ihr diese Bosse im Verlauf der Handlung besiegt, könnt ihr deren Skills erbeuten und für euch selbst nutzen.



Das überarbeitete Gear soll deutlich intuitiver zu verstehen sein. Außerdem sind die sogenannten Godrolls zurück, wie hier am orange hervorgehobenen kritischen Schaden zu sehen ist.

Drohnen als Gadget von Feinden kennen wir bereits. Jetzt begegnen uns die fliegenden Geschütze auch als eigenständige Gegner, die uns gern in Rudeln einkreisen.

Erweiterung angespielt

Einen ersten Einblick in die Neuerungen erhielten wir bei einer rund zweistündigen Anspielsession der Erweiterung. Mit einem Stufe-33-Charakter setzen uns die Entwickler im Civic Center genannten Bezirk ab, wo wir uns auf die Suche nach Theo Parnell machen sollen, einem der vier Lieutenants von Aaron Keener. Dazu folgen wir Hinweisen zu bestimmten Locations in der offenen Spielwelt. Auf dem Weg dorthin werden wir immer wieder in die Vorgänge der lebendigen Spielwelt verstrickt.

Wie bereits gewohnt, setzen die Macher auch wieder sehr stark auf sogenanntes Environment Storytelling. Dazu gehören nicht nur die diversen Audioaufzeichnungen, die uns interessante Details verraten. Auch Orte wie zum Beispiel eine von Überlebenden geschaffene Zuflucht für Tiere tragen zu unserem Bild über den Zustand der Überlebenden in New York acht Monate nach der Katastrophe bei. Neben niedlichen Hunden, Katzen und Kaninchen finden wir hier aber auch Menschen, die uns mit weiteren Hinweisen für unsere Suche nach Parnell versorgen.

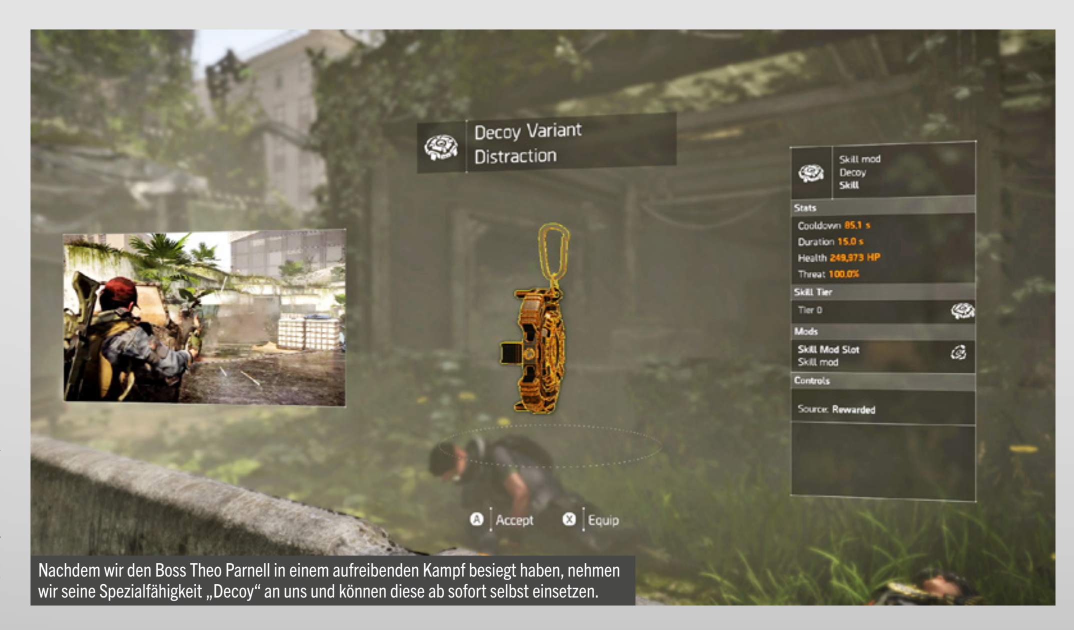
Bereits bei den ersten Kämpfen auf den Straßen von Manhattan fallen uns Änderungen am Gameplay auf, die von der Überarbeitung des Gearsystems herrühren. Da der uns zur Verfügung gestellte Charakter nicht wirklich auf die Verwendung von Fähigkeiten ausgerichtet ist, merken wir bei einigen Skills wie zum Beispiel der Heildrohne, dass diese nicht mehr so effektiv funktionieren, wie wir das bisher gewohnt sind. Beim Blick ins Inventar fällt uns aber auch gleich die deutlich bessere Verständlichkeit und Vergleichbarkeit der Gegenstände auf. Insgesamt finden wir während der Anspielzeit aber nicht genug Items, um wirklich tiefgreifend in das neue System einzutauchen.

Unsere Untersuchung führt uns schließlich zu einer Hauptmission mit dem schlichten Titel „The Tombs“. Hier kämpfen wir uns durch den Manhattan Detention Complex und bekommen es entsprechend mit den Rikers als Gegner zu tun. Diese haben seit dem Vorgänger einige spannende neue Tricks dazugelernt. So verbarrikadieren sich ihre Scharfschützen hinter einem Schild, der nahezu keine Trefferfläche des Gegners ungeschützt lässt. Die Stürmer rennen jetzt mit zwei Uzis bewaffnet auf uns zu.

Am Ende der Mission wartet ein ausgewachsener Bosskampf gegen Theo Parnell auf uns. Dieser ist mit der Fähigkeit Decoy ausgestattet und hat entsprechend überall im Kampfgebiet virtuelle Doppelgänger von sich platziert. Unter diesen Umständen das richtige Ziel auszumachen – vor allem, wenn uns nebenbei noch andere Gegner einheizen –, ist gar nicht so einfach. Umso befriedigender jedoch das Gefühl, als wir nach über zehnminütigem Kampf endlich die Oberhand gewonnen haben und unsere Beute aufsammeln: ein spezielles Scharfschützengewehr und den Decoy-Skill.

Saisonales Endgame

Wie schon beim Hauptspiel sind natürlich auch die Inhalte der Erweiterung früher oder später durchgespielt. Entsprechend wichtig ist für ein Spiel wie The Division 2 ein funktionierendes Endgame, um den Spieler bei der Stange zu halten. Auch dafür haben sich die Entwickler im Zuge des Add-ons einiges einfallen lassen. Ein wichtiger



Nachdem wir den Boss Theo Parnell in einem aufreibenden Kampf besiegt haben, nehmen wir seine Spezialfähigkeit „Decoy“ an uns und können diese ab sofort selbst einsetzen.


Auch im erneuten Kampf um New York bleibt The Division 2 natürlich ein Online-Shooter mit Koop-Fokus, den ihr in Gruppen aus bis zu vier Spielern erleben könnt.


Die ehemaligen Häftlinge von Rikers Island, die nach dem Ausbruch der Seuche die gleichnamige Gang gegründet haben, sind zurück und noch gefährlicher.

Aspekt dabei soll zum Beispiel die Wiederbelebung der Dark Zones sein, die in The Division 2 nicht die gleiche Anziehungskraft entwickeln konnten, wie es noch im Vorgänger der Fall war. Es soll sich wieder vermehrt um die Interaktion zwischen Spielern drehen, sei es nun feindlich oder freundschaftlich. Wie genau das erreicht werden soll, erklärten die Entwickler bisher jedoch nicht.

Das Endgame von The Division 2: Warlords of New York wird sich über die komplette Spielwelt erstrecken, also sowohl in Washington D.C. als auch New York City stattfinden. Alles, was aus dem bisherigen Endgame bekannt ist, wird natürlich erhalten bleiben. Also wiederholbare Missionen, die Invasionsmechanik und Open-World-Aktivitäten. Für eine neue Herausforderung soll dabei der legendäre Schwierigkeitsgrad in den Hauptmissionen sorgen.

Ziel der Entwickler für die Erweiterung war es jedoch, etwas mehr Struktur in den Ablauf des Endgames zu bringen. Dies wird in Form sogenannter Seasons geschehen. Dabei handelt es sich um jeweils drei Monate andauernde Mini-Kampagnen, die stets einen eigenen erzählerischen Hintergrund haben. So gilt es für die Division, verschiedene Aktivitäten abzuschließen, um das jeweilige Ziel der Season zu erreichen. Damit dabei keine Langeweile aufkommt, soll jeder der dreimonatigen Abschnitte mit speziellen Modifikationen für stets neue Herausforderungen sorgen.

Neu im Katalog der Aktivitäten wird Manhunt sein. Dabei wird das Element der Jagd nach den Lieutenants aus der Add-on-Kampagne in ein wiederkehrendes Event verwandelt, bei dem es in jeder Season ein neues Ziel auszuschalten gilt. Während jeder Season verdient man spezielle Erfahrungspunkte, die in ein spezielles Fortschrittssystem einfließen, das spezifisch für jede Season ist. Auf diese Weise werden verschiedene Ränge freigeschaltet, die mit speziellen Belohnungen aufwarten. Außerdem wird es eine Art Battle-Pass-System geben.

Für Neu und Alt

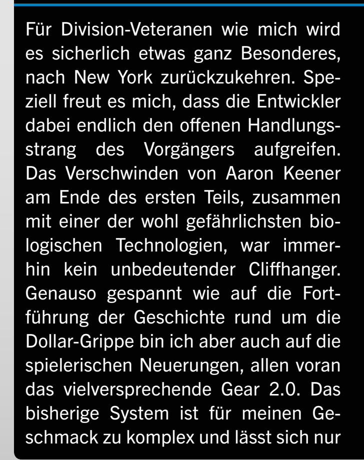
Als ultimative Herausforderung arbeiten die Entwickler zudem weiterhin am zweiten Raid, der irgendwann im Frühjahr nach dem Release von Warlords of New York erscheinen soll. Mit den Erfahrungen, die das Team mit dem ersten Raid am Flughafen von Washington gesammelt hat, sollen die Ansprüche an das Zusammenspiel im Team, der Mix an Builds und Taktiken noch einmal deutlich steigen. Der Schlachtzug, der schlicht Foundry genannt wird, wird dabei allen Spielern zugänglich gemacht. Neben einer Variante für Stufe 40 wird es auch eine Version des Raids für Stufe 30 geben, die Spieler ohne die Erweiterung angehen können.

Mit der Erweiterung wollen die Macher von Massive Entertainment sowohl erfahrene Division-Veteranen locken als auch neue Spieler für den Loot-Shooter begeistern. Dazu wird Warlords of New York in zwei verschiedenen Varianten erhältlich sein. Wer The Division 2 bereits besitzt, erwirbt die Erweiterung zum Preis von rund 30 Euro. Für 40 Euro beziehungsweise 60 Euro in einer Ultimate-Variante ist das Add-on aber auch inklusive des Hauptspiels für neue Spieler erhältlich. Neueinsteiger können sich dann sogar entscheiden, ob sie bei null anfangen und zunächst die Washington-Kampagne spielen wollen, oder ob sie direkt mit einem Stufe-30-Charakter in die New-York-Kampagne einsteigen. Egal ob Neueinsteiger oder Veteran, der Kampf gegen Aaron Keener beginnt bereits am 3. März 2020, wenn The Division 2: Warlords of New York erscheint. ❑


Auch die Cleaner sind wieder mit von der Partie und nach wie vor davon überzeugt, alle Probleme mit Feuer lösen zu können.


Zwischen den Ereignissen von The Division und The Division 2 hat ein Hurrikan schwere Schäden in New York angerichtet.

MATTHIAS DAMMES MEINT



„Ich freue mich auf die Rückkehr nach Manhattan.“

Für Division-Veteranen wie mich wird es sicherlich etwas ganz Besonderes, nach New York zurückzukehren. Speziell freut es mich, dass die Entwickler dabei endlich den offenen Handlungsstrang des Vorgängers aufgreifen. Das Verschwinden von Aaron Keener am Ende des ersten Teils, zusammen mit einer der wohl gefährlichsten biologischen Technologien, war immerhin kein unbedeutender Cliffhanger. Genauso gespannt wie auf die Fortführung der Geschichte rund um die Dollar-Grippe bin ich aber auch auf die spielerischen Neuerungen, allen voran das vielversprechende Gear 2.0. Das bisherige System ist für meinen Geschmack zu komplex und lässt sich nur mit viel Zeit und Theorycrafting wirklich durchschauen. Was ich vom neuen System bisher gesehen habe, macht mir aber Hoffnung, dass ich in Zukunft wieder wesentlich verständlicher eine Entscheidung für oder gegen ein bestimmtes Item treffen kann. Ein großes Fragezeichen steht für mich noch hinter der geplanten saisonalen Struktur für das zweite Jahr von The Division 2. Bis auf den großen Inhaltszuwachs durch Warlords of New York scheint für die nähere Zukunft dann ja kein neuer Content geplant zu sein. Lediglich neue Herausforderungen, Belohnungen und Modifikatoren alle drei Monate. Ob das reicht, um die Spielerschaft bei Laune zu halten, muss sich zeigen.



Im Interview mit Game Director Drew Rechner

VITA

Drew Rechner ist seit fünf Monaten Associate Game Director für The Division 2 bei Massive Entertainment in Malmö. Zuvor war er beim Studio bereits als Game Designer, Senior Game Designer und Lead AI Designer tätig. Vor seiner Zeit bei Massive arbeitete Drew Rechner unter anderem als Project Lead beim BGR Team, das Baldur's Gate Reloaded umgesetzt hat. Für die TimeGate Studios wirkte er unter anderem als Game Designer an Alien: Colonial Marines mit.

PC Games: The Division 2 nähert sich seinem einjährigen Jubiläum. Das erste Division hatte ein ziemlich holpriges erstes Jahr hinter sich. Wie würdet ihr die Reise des zweiten Teils im Vergleich bewerten?
Rechner: „Beim ersten Division war es eine riesige Erfahrung für uns, dieses große Spiel zu veröffentlichen. Wir haben gelernt, den Spielern gegenüber transparent zu sein, mit deren Rückmeldungen zu arbeiten und entsprechende Updates zu bieten, um die Probleme des Spiels zu lösen. Diese Vorgehensweise, stets in Kontakt mit unseren Spielern zu bleiben, prägte uns von Beginn an in The Division 2. Es geht dabei nicht nur darum, Reddit, Youtube und die offiziellen Foren zu durchforsten, sondern auch um Initiativen wie die Elite Task Force, bei der wir einen Mix aus Gelegenheits- und Harcore-Spielern einladen, um Workshops zu veranstalten und mit ihnen über unsere Zukunftspläne zu sprechen. Und all diese Erfahrung bündeln wir jetzt in Warlords of New York mit einer Menge Neuheiten für die Spieler, der Erhöhung des Levelcap von 30 auf 40 und der Überarbeitung unserer RPG-Systeme. Wir sind schon aufgeregt bei dem Gedanken, es den Spielern präsentieren zu können."

PC Games: Bevor wir zur Erweiterung kommen, erwartet uns noch die dritte Episode. Bereits in dieser Episode besuchen wir wieder New York. Auch wenn es nicht nach Manhattan, sondern nach Brooklyn geht: Wie sehr wird dieser Ausflug ein erinnerungswürdiges Erlebnis für Veteranen des ersten Teils?
Rechner: „Wenn ihr mal in New York gewesen seid, besonders in der Sommerzeit, gibt es eine besondere Assoziation, die man mit Coney Island verbindet. Man hat Brooklyn im Hintergrund und kann einige Teile von Manhattan sehen. Ich denke, dies ist ein kleiner Vorgeschmack auf New York. Und die Spieler spüren einfach diese Atmosphäre, die New York mit sich bringt. Es ist der Prolog zu einem größeren Abenteuer in Warlords of New York mit der Jagd nach Aaron Keener in Lower Manhattan."

> „New York ist der Ort, wo alles angefangen hat."

PC Games: Mit Warlords of New York kehren wir nun deutlich länger nach New York zurück als ursprünglich gedacht. Wie ist es zu der Entscheidung für diese größer angelegte Rückkehr gekommen? Ist das Potenzial von Washington als Schauplatz bereits ausgeschöpft?
Rechner: „Wenn wir auf New York blicken, spielt es natürlich für die Serie eine große Rolle. Das ist der Ort, wo der Virus ausgebrochen ist – hier liegt der Ursprung unserer Geschichte. Und deshalb war es für uns selbstverständlich, wo Warlords of New York spielt, denn es ist der Abschluss dieses Handlungsstrangs. Man ist endlich, endlich auf der Suche nach dem Heilmittel und macht Jagd auf Aaron Keener. So wird dieser Handlungsbogen, den wir im ersten Teil gestartet haben, letztlich zu Ende geführt."

PC Games: Ihr habt auch über die Gameplay-Veränderungen gesprochen, die mit der Erweiterung kommen werden. Einiges davon habt ihr ja im „State of the Game"-Stream bereits gezeigt. Was war die Idee hinter Gear 2.0 und diesen drastischen Veränderungen?
Rechner: „Wenn wir auf The Division 2 zurückschauen, das jetzt fast ein Jahr alt ist, dann haben wir in der Zeit sehr viel Feedback von der Community erhalten. Was wir dabei wirklich festgestellt haben, ist, dass unser Gearsystem bei vielen Spielern wegen seiner Tiefe gut ankam. Mit dieser Tiefe kam jedoch auch einiges an Komplexität. Das sorgte für einige Spannungen bei neuen Spielern, aber auch im Endgame bei erfahrenen Spielern. Ein Spieler im heutigen Endgame hat mit sehr vielen Zufallsfaktoren zu kämpfen. Es gibt jede Menge verschiedene Werte, die wegen unsers Budget-Systems in verschiedensten Wertebereichen gewürfelt werden können. Deshalb wollen wir Ausrüstung weniger zufallsabhängig gestalten, weil es die Spieler nur unter Druck setzt, sich mehr mit dem Inventar befassen zu müssen als mit dem Spiel. Wir wollen nicht, dass die Spieler Excel spielen müssen, um ihre Ausrüstung zu verstehen, sie sollen das Spiel spielen. Daher wollen wir das Problem im Kern angreifen, im RPG-System. Wir wollen es entschlacken, dabei aber auch sicherstellen, die Tiefe beizubehalten, die The Division so besonders macht. Aber es soll intuitiver und verständlicher werden."

PC Games: Würdet ihr rückblickend sagen, dass ihr beim Ausrüstungssystem im Vergleich zum Vorgänger zu viel verändert habt? Mit Ausnahme des zu starken Fokus auf den Sets hat sich das Gear im Laufe der Lebenszeit von The Division 1 ja sehr gut weiterentwickelt und funktionierte schließlich sehr gut. Was waren eure Gedanken, als ihr gesehen habt, dass viele Fans so ihre Probleme mit dem neuen System haben?
Rechner: „Unser Ehrgeiz in The Division 2 war es, dem Spieler bedeutsame Entscheidungen zu ermöglichen


Polizeiautos mit der Aufschrift NYPD und die Brooklyn-Bridge sind klare Hinweise: Wir sind wieder in New York.


In Sachen Ausrüstung wollen die Entwickler die guten Verbesserungen beibehalten, aber die Komplexität loswerden.



Im Endgame soll es sowohl in Washington D.C. als auch in den Straßenschluchten von Manhattan zur Sache gehen.

Auch auf der neuen Karte von New York setzen die Entwickler auf das „Lebendige Welt"-System.

und ein Gear-System zu bieten, das viel Tiefe und Optionen hat, das Kreativität und kritisches Denken fördert. Vor dem Hintergrund denke ich, dass wir etwas geleistet haben, auf das wir stolz sind. An diesem Punkt geht es jetzt mehr darum, wie wir all diese guten Dinge beibehalten können und gleichzeitig die Komplexität wieder loswerden, die sich eingeschlichen hat, die wir aber nicht unbedingt haben wollen."

PC Games: Ihr habt die neuen Inhalte im ersten Jahr kostenlos veröffentlicht. Als Begründung nanntet ihr vor Release, dass die Community nicht wieder so aufgespalten werden sollte, wie es mit den Bezahl-DLCs des ersten Teils der Fall war. Warum habt ihr euch dann jetzt doch wieder für Bezahlinhalte entschieden?
Rechner: „Warlords of New York erlaubt Spielern, die die Erweiterung nicht gekauft haben, mit Spielern des Add-ons zusammen zu spielen, sobald diese die Kampagne in New York abgeschlossen haben."

PC Games: Heißt das, Spieler ohne DLC können New York besuchen, wenn ein Gruppenmitglied das DLC besitzt?
Rechner: „Nein, aber ihr könnt zusammen spielen. Ganz Washington und ganz New York ist euer Spielfeld im Endgame. Ihr könnt also in Washington zusammen spielen, aber New York ist exklusiv für Spieler der Erweiterung. Warlords of New York ist primär eine storybasierte Erweiterung. Es gibt vier neue Zonen, die Untersuchung und die Jagd nach Aaron Keener, innerhalb unseres Living-World-Systems, also ein sehr großes Paket. Es muss jedoch zunächst die neue Kampagne abgeschlossen werden, um mit anderen Spielern spielen zu können."

PC Games: Die systemischen Änderungen des Add-ons werden aber sicher allen Spielern zugänglich gemacht. Gear 2.0 nur für Besitzer der Erweiterung würde ja zum Beispiel keinen Sinn ergeben.
Rechner: „Genau, dieses System wird es für alle Spieler geben. Es wird für Stufe-30-Spieler sogar eine kleine Anhebung des maximalen Gearscores auf 515 durchgeführt. Wir geben also auch unseren Spielern auf Level 30 einen kleinen Machtanstieg."

PC Games: Der zweite Raid sollte ursprünglich mit Episode 3 erscheinen, wurde von euch dann aber verschoben. Liegt es an den gemischten Reaktionen zum ersten Raid? Was habt ihr vom ersten Raid der Division-Geschichte gelernt?
Rechner: „Wir haben eine Menge aus dem ersten Raid gelernt. Wir haben gelernt, dass es ein Verlangen nach diesen harten, herausfordernden Inhalten im Spiel gibt. Wir haben auch viel beim Beobachten der Gruppen im Raid gelernt, wie sich die Spieler absprechen und kooperieren, um die Hürden zu meistern. Der zweite Raid wird diese Erkenntnisse nutzen, um die benötigte Koordination und das Teamwork noch mehr zu fördern. Also ja, der zweite Raid ist in vielerlei Hinsicht das Ergebnis unserer Erfahrungen, die wir im ersten Raid sammeln konnten."

PC Games: Ist die kommende Erweiterung der Endspurt, was zusätzliche Inhalte für The Division 2 angeht? Was erwartet uns danach? Können wir nach diesem einmaligen großen Inhaltsupdate noch mit weiteren neuen DLCs rechnen oder konzentriert ihr euch in Zukunft eher auf die angekündigten Seasons?
Rechner: „Seasons sind unser neues Endgame-Konzept. Es ist eine Fahndung nach einem brandneuen, wichtigen Ziel. Warum es wichtig ist, kann ich nicht verraten, aber es wird wirklich sehr wichtig sein. Und natürlich haben wir auch noch die globalen Events sowie die Ligen, wofür die Spieler auch zusätzlich belohnt werden. Wir denken, dass dieses Paket für Spieler sehr aufregend sein wird. Das ist unser völlig kostenfreier Plan für das zweite Jahr. Über das, was danach passiert, kann ich jetzt leider noch nicht reden."

PC Games: Ihr habt heute auch über einen sogenannten Battlepass geredet. Was genau verbirgt sich dahinter? Kannst du das weiter ausführen?
Rechner: „In Saisons erhält man Belohnungen, während man spielt. Das heißt, es wird ein saisonales Fortschrittssystem geben, und darin verdient ihr Belohnungen. Das an einen Battlepass erinnernde System – wir haben uns noch nicht geeinigt, wie wir es offiziell nennen – ist ähnlich wie diese Belohnungen, nur noch mehr. Das heißt, man erhält mehr von den regulären Belohnungen und darauf dann noch Zusätzliches, wie Kosmetik. Es soll jedoch keine Spielelemente beeinflussen."

PC Games: Es ist also etwas, das man kaufen muss, wie andere vergleichbare Battlepass-Systeme?
Rechner: „Nein, absolut nicht. In unserem Fall bietet es nur mehr von den Belohnungen in einer Season und exklusive kosmetische Gegenstände."

PC Games: Vielen Dank für das Gespräch!



Die Wall Street war einst das Zentrum der Finanzwelt. Jetzt horten die Rikers hier Waffen und Nahrung.

Hinweis: Nur dieses Bild stammt von id Software. Alle anderen Screenshots in diesem Artikel haben wir mit einer fast fertigen PC-Version selbst erstellt!

Doom **Eternal**

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: id Software
Hersteller: Bethesda Softworks
Termin: 20. März 2020

Hölle auf Erden: Wir haben die heiß erwartete Shooter-Fortsetzung drei Stunden lang gespielt! Mit im Gepäck: viele frische Eindrücke, Bilder und neue Infos.

Von: Felix Schütz

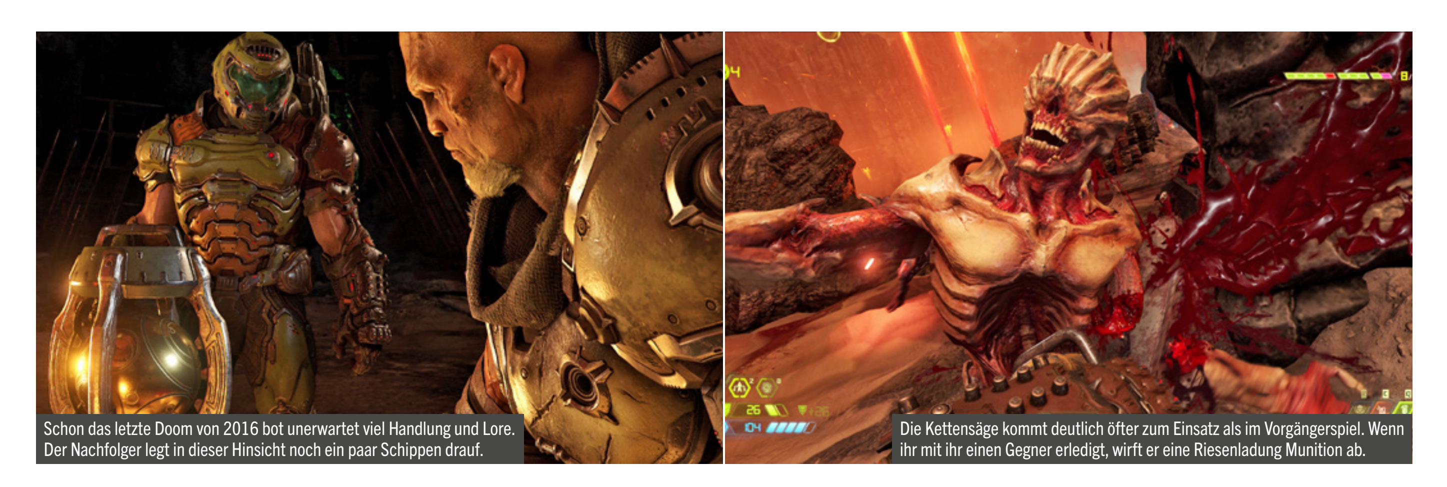
„Reiße und zerfetze, bis es vollbracht ist!" Es sind treffende Worte, mit denen uns das Intro von Doom Eternal begrüßt – und wir konnten es gar nicht mehr erwarten, endlich loszulegen! Schließlich hat id Software schon mit seinem Doom-Reboot von 2016 ein brachiales Comeback hingelegt. Grandioses Gunplay, starkes Gegnerdesign und eimerweise Blut – die meisten Fans waren glücklich und verlangten nach mehr. Trotzdem ließ man sich für den Nachfolger Zeit, ganze vier Jahre hat id Software an der Fortsetzung gewerkelt. Ob sich die Mühe gelohnt hat? Davon konnten wir uns nun selbst überzeugen: Auf einem Presse-Event durften wir Doom Eternal drei Stunden lang anspielen.

Noch mehr Story, noch mehr Lore

Natürlich will der Nachfolger das Rad nicht neu erfinden, doch das heißt nicht, dass sich die Entwickler auf alten Erfolgen ausruhen. Das fängt schon bei der Story an, denn die scheint diesmal deutlich umfangreicher und ambitionierter auszufallen. Die Einzelspielerkampagne soll laut id Software doppelt so lang werden wie im Vorgänger, mehr als 20 Stunden sind geplant. Der Plot setzt eine ganze Weile nach dem letzten Doom ein und lässt den Mars als Schauplatz hinter sich. Das Gemetzel geht diesmal auf der Erde weiter, wo eine Dämoneninvasion bereits mehr als die Hälfte der Bevölkerung ausgerottet hat. Ihr schlüpft erneut in die Haut der stummen Hauptfigur, im Spiel schlicht der „Slayer" genannt. Diesmal erfahrt ihr aber viel mehr Hintergründe zum Helden und dem mysteriösen Wächterorden, der schon im ersten Teil angedeutet wurde und der diesmal eine weitaus größere Rolle spielt. Zum Beispiel bereist ihr brandneue Schauplätze wie die schicke Wächterstadt Exultia, in der ihr jede Menge neue Lore-Schnipsel zum Doom-Universum aufschnappt. Vieles davon erfahrt ihr in sammelbaren Textnotizen, aber es gibt auch längere Ingame-Cutscenes mit allem Drum und Dran. Schade allerdings: Das offene Ende des Vorgängers wird in den ersten drei Levels noch nicht so richtig erklärt. Es ist aber gut möglich, dass es noch im späteren Spielverlauf aufgegriffen wird.

Turnen für Fortgeschrittene

Eine der auffälligsten Neuerungen von Doom Eternal: Eure Bewe-



Schon das letzte Doom von 2016 bot unerwartet viel Handlung und Lore. Der Nachfolger legt in dieser Hinsicht noch ein paar Schippen drauf.

Die Kettensäge kommt deutlich öfter zum Einsatz als im Vorgängerspiel. Wenn ihr mit ihr einen Gegner erledigt, wirft er eine Riesenladung Munition ab.

Den neuen Schulter-Flammenwerfer aktiviert man flott per Knopfdruck. Sein kurzer Flammenstoß setzt Feinde in Brand, wodurch sie wichtige Rüstungspunkte droppen.

Zwischen Missionen kehrt ihr auf euer Raumschiff namens Fortress of Doom zurück. Dort könnt ihr Räume und Upgrades freischalten und in alte Levels zurückreisen.

Die brutalen Glory Kills sehen gewohnt fanastisch aus, sparen euch kostbare Munition und werfen obendrein zuverlässig eine Ladung Lebenspunkte ab.

In Doom Eternal wimmelt es nur so vor Upgade-Systemen. Wie im letzten Teil dürft ihr für jede Waffe zwei Schussmodi freischalten und danach weiter verbessern.

gungsmöglichkeiten wurden stark erweitert! Neben dem bekannten Doppelsprung, der gleich von Anfang an verfügbar ist, könnt ihr nun auch an Stangen entlangschwingen, um so weiter entfernte Ebenen zu erreichen. Zusätzlich erhaltet ihr schon früh einen zweifachen Dash, mit dem ihr nicht nur blitzschnell Angriffen ausweichen, sondern auch mitten im Sprung nach vorne preschen und so weitere Distanzen überbrücken könnt. Dadurch seid ihr viel mobiler unterwegs als im ersten Teil! Außerdem hat der Slayer gelernt, sich an manchen Oberflächen festzukrallen und daran entlangzuklettern, was den Leveldesignern mehr Freiheiten gibt, um das Erkunden interessanter zu gestalten und natürlich jede Menge Secrets zu verstecken. Kein Wunder also, dass es schon in den ersten Stunden wesentlich mehr Turneinlagen gibt als im Vorgänger. Die spielen sich zwar wunderbar präzise und haben uns dank fairer Checkpoints auch nie frustriert, allerdings bleibt abzuwarten, ob id Software damit wirklich den Nerv der Doom-Fangemeinde treffen wird.

Sägen, ballern und zerfetzen

Was aber natürlich nicht heißen soll, die Action würde zu kurz kommen, ganz im Gegenteil! Die Ballereien sind diesmal noch schneller, noch heftiger, noch brutaler als im Vorgänger – und das will schon was heißen. Mehr als doppelt so viele Gegnertypen bringen frischen Wind in die Gefechte, aber auch viele der alten Ekelpakete wurden überarbeitet und sorgen nun für mehr Herausforderung und Taktik. Ja, richtig gelesen. Taktik! Denn die fantastisch animierten Gegner sind diesmal noch flotter und aggressiver unterwegs, man muss ständig in Bewegung bleiben, blitzschnell reagieren und dabei das richtige Werkzeug zum Einsatz bringen. Viele Gegner haben diesmal auch Schwachstellen: Einem flinken Arachnotron können wir beispielsweise das Geschütz vom Rücken pusten, das zwingt das Spinnenvieh in den Nahkampf und nimmt ihm seinen Schrecken. Dämonen-Soldaten rücken wir dagegen am besten mit der Plasmakanone zu Leibe, um ihre Energieschilde zu zerfetzen. Und einem fliegenden Cacodemon feuern wir gezielt eine Granate ins Maul, dadurch ist das Vieh sofort reif für einen Todesstoß. Im Eifer des Gefechts allerdings leichter gesagt als getan!

Blutrausch mit Köpfchen

Laut id Software sollen sich die Kämpfe noch stärker als früher wie eine Art Puzzle anfühlen. Das liegt diesmal auch an den spärlich verteilten Power-ups: Rüstung, Lebenskraft und Munition liegen nun etwas seltener in den Levels rum, wir müssen uns das Zeug daher



Die Granate lässt sich nun auch taktischer gegen manche Gegner einsetzen und lädt sich zügig wieder von alleine auf.



Eines der sechs verschlossenen Slayer-Tore, die im Spiel versteckt sind. Dahinter warten besonders heftige Arenen, in denen ihr all euer Können einsetzen müsst.

Heftig: Gegner werden im Kampf nun sichtbar verletzt, unsere Waffen feuern ihnen Haut und Fleischbrocken von den Knochen. Die neue id Tech 7 macht's möglich.



Nur mit sechs erbeuteten Himmelsschlüsseln können wir auf unserer Fortress of Doom eine besondere Waffe freischalten: die mächtige Unmaykr.

von den Gegnern beschaffen. Hier kommen auch wieder die bekannten Glory Kills zum Einsatz: Fast besiegte Gegner leuchten wie im Vorgängerspiel auf, dann dürfen wir sie in einer wundervoll derben Animation zur Strecke bringen, wodurch sie zuverlässig Lebenspunkte droppen. Die brauchen wir diesmal dringender als im letzten Doom, denn schon auf dem normalen Schwierigkeitsgrad fällt unsere Anspiel-Version deutlich knackiger aus! Ebenso wichtig sind auch unsere Rüstungspunkte: Um die aufzufüllen, müssen wir nun den neuen Flammenspeier zum Einsatz bringen, ein auf der Schulter montierter Mini-Flammenwerfer, der Gegner mit einem kurzen Feuerstoß in Brand setzt. Erst dadurch werfen sie nun die seltenen Rüstungsteile ab, was den Flammenspeier zu einem der wichtigsten Neuzugänge im ganzen Spiel machen dürfte.

Aber auch Munition war in unserer Spielzeit häufig knapp bemessen. Umso besser, dass die bewährte Kettensäge wieder mit an Bord ist! Die aktivieren wir nun direkt mit einem Tastendruck, dadurch werden kleinere Gegner auf einen Schlag … besiegt. Und dabei droppen sie einen ganzen Berg an Munition. Prima: Weil sich ein Tank der Kettensäge nun mit der Zeit von alleine wieder auffüllt, können wir die brutale Nahkampfwaffe deutlich häufiger verwenden als im letzten Doom. Trotz vertrauter Mechaniken dürften auch Kenner des Vorgängerspiels ein paar Minuten brauchen, bis sie sich an den neuen „Flow" von Doom Eternal gewöhnt haben. Wer aber seine Ressourcen im Blick behält und die Schwachstellen der Feinde sinnvoll ausnutzt, erlebt ihn wieder: Diesen grandiosen Kampfrausch, den wir schon aus dem Vorgänger kennen, der uns in einem Affenzahn durch die Gegnerhorden mähen lässt und der uns wirklich das Gefühl gibt, ein dämonenjagender Superheld zu sein. Was für ein Spaß! Und wer dabei doch mal ins Gras beißt, wird in Doom Eternal nicht gleich an einen früheren Checkpoint verfrachtet. Diesmal dürft ihr in den Levels nämlich hin und wieder auch altmodische Extraleben einsammeln, dadurch werdet ihr nach einem tödlichen Treffer wiederbelebt und dürft einfach weiterkämpfen.

Upgrades im Überfluss

Alle Waffen verfügen wieder über zwei sekundäre Feuermodi. Die Plasmawumme verschießt dann entweder einen durchgängigen

Mit dem Sekundärfeuer der Plasmakanone feuern wir einen durchgängigen Strahl ab, der auch dicke Ziele wie diesen Arachnotron effektreich zum Platzen bringt.



Viele Gegner haben nun Schwachstellen. Dem Mancubus können wir die Armkanonen abschießen, das macht den Fleischberg deutlich ungefährlicher.

Mit gesammelten Wächterkristallen verbessert ihr die Grundwerte Gesundheit, Rüstung und Munition. Nebenbei schaltet ihr sechs passive Boni frei.

Strahl oder haut leichte Gegner mit Druckwellen aus den Latschen. Und das schwere Maschinengewehr mutiert entweder zum Mini-Raketenwerfer oder zur eleganten Präzisionswaffe. Zunächst müssen wir die Feuermodi aber mit gefundenen Waffenmods freischalten und anschließend mit Waffenpunkten verbessern. Neue Punkte bekommt man in erster Linie über geschaffte Kampfbegegnungen, also kleine, heftige Scharmützel in Doom-typischen Arenen, wie man sie schon aus dem Vorgängerspiel kennt. Manche dieser Kämpfe sind allerdings gut versteckt! Nur wer aufmerksam sucht, kann bis zu zehn Waffenpunkte pro Level verdienen und damit sein Arsenal aufmotzen.

Mindestens so wichtig sind auch die sammelbaren Wächterkristalle: Mit denen hebt ihr Gesundheit, Rüstung und Munitionsvorrat in vier Stufen an, außerdem schalten sie nebenbei noch sechs nützliche Boni frei. Doch das ist noch nicht alles, denn von Upgrades kann id Software scheinbar gar nicht genug bekommen: Zusätzlich findet ihr auch Runen, die ihr für Bonuseffekte in drei Slots einsetzen dürft. Und es gibt Prätorenpunkte, mit denen ihr weitere passive Vorteile freischalten könnt!

Viel zu entdecken

All das ist gemeinsam mit anderen sammelbaren Secrets gut in den Levels versteckt – es lohnt sich also, zwischen den Kämpfen wieder die Augen offen zu halten. Zum Levelende erhaltet ihr eine Übersicht über eure Fundstücke, allerdings müsst ihr euch diesmal keine Sorgen machen, wenn ihr mal etwas verpasst habt: Vor dem Ausgang wird jetzt ein Schnellreisesystem aktiviert, mit dem ihr in frühere Abschnitte springen könnt, außerdem dürft ihr zwischen Missionen auch in alte Levels zurückkehren, um verpasste Secrets oder optionale Herausforderungen nachzuholen. Dazu zählen auch die sechs Slayer-Tore: Die sind zunächst verschlossen und ihr müsst erst mal den passenden Schlüssel in der Umgebung finden. Habt ihr das Tor geöffnet, wartet dahinter eine besonders heftige Arena, in der ihr zig Monsterwellen ausknipsen müsst.

Als Belohnungen winken nicht nur drei Waffenpunkte, sondern auch sogenannte Himmelsschlüssel, die ihr auf die Fortress of Doom bringen müsst. So heißt euer neues Raumschiff, eine Art fliegende Festung, in die ihr zwischen den Levels immer wieder zurückkehrt. In den Tiefen der Station findet ihr verschiedene Räume, etwa eine Übungsarena oder eine Waffenkammer. Dort müsst ihr alle sechs Himmelsschlüssel abliefern, um eine besondere Waffe – die sogenannte Unmaykr – freizuschalten. Außerdem könnt ihr noch weitere Räume aktivieren, wenn ihr zuvor seltene Wächterbatterien in den Levels gefunden habt. In unserer Spielzeit erhielten wir dadurch bereits ein neues Upgrade, eine nützliche Eisgranate, die Gegner einfriert.

Brutal schick

Unsere PC-Version lief beim Anspielen butterweich und sah grandios aus: Von den tollen Levelpanoramen über das starke Monsterdesign bis hin zu den mordsbrutalen Verletzungseffekten der Gegner (ein neues Gimmick der id-Tech-7-Grafikengine) zeigt sich Doom Eternal technisch in Topform. Dass auch der ohrenbetäubende Soundtrack wieder von Mick Gordon stammt, versteht sich von selbst. Schließlich haben die Fans seit dem letzten Teil gewaltige Erwartungen an das neue Doom – und die will id Software nicht einfach nur erfüllen, sondern übertreffen. Könnte klappen! ❑

FELIX MEINT



„Alle Zeichen stehen auf Hit: id Software packt überall eine Schippe drauf!"

Auch wenn ich den Doom-Reboot von 2016 schon ziemlich großartig fand, nutzte er sich in den letzten Stunden doch ein wenig ab. Hier will Doom Eternal besser dastehen und die ersten drei Levels zeigen, dass id Software wirklich in die Vollen geht: Jede Menge Story und Lore-Einträge, abwechslungsreiche Schauplätze, massenhaft Upgrades, tolles Design – und natürlich wieder fantastisch-brachiale Kämpfe, die noch fordernder, härter und schneller ausfallen als im Vorgänger. Die neuen Gegnertypen samt Schwachstellen und die ungewohnte Ressourcenknappheit verleihen dem Gemetzel sogar einen Hauch von Taktik, klasse! Ich habe zwar meine Zweifel, dass die häufigen Turneinlagen (klettern, schwingen usw. …) bei allen Fans gut ankommen werden, mich persönlich haben sie aber überhaupt nicht gestört. Darum bleibe ich dabei: Wenn dem Spiel nicht auf halber Strecke die Puste ausgeht, steht uns ein echtes Ballerfest ins Haus!



Doom Eternal erscheint in drei Fassungen. Die 230 Euro teure Collector's Edition enthält einen tragbaren Doom-Slayer-Helm und einen Year-One-Pass für zwei DLCs.

Genre: Action
Entwickler: People Can Fly
Hersteller: Square Enix
Termin: 4. Quartal 2020

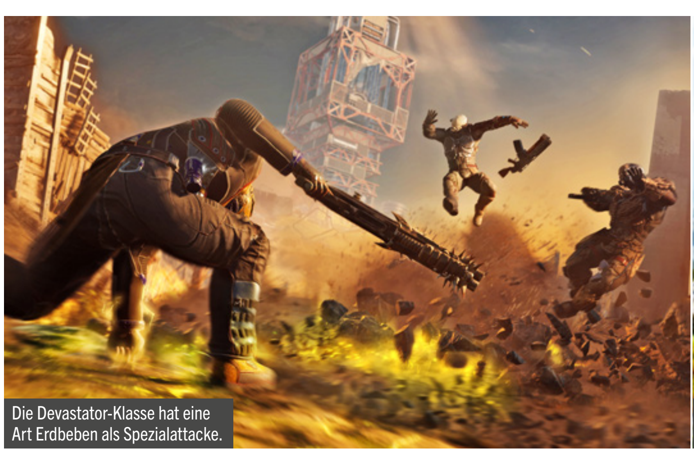
Von: Matti Sandqvist

Outriders

Auch Square Enix möchte einen Teil des Loot-Shooter-Kuchens abhaben. Ob ihr Vorhaben tatsächlich Potenzial hat, konnten wir höchstpersönlich in Warschau überprüfen.

Ob nun die Destiny-, The-Division- oder auch Borderlands-Reihe – sogenannte Loot-Shooter gehören zu den Titeln, die sich aktuell nicht nur wie geschnitten Brot verkaufen, sondern auch unglaublich lange und mit viel Leidenschaft gespielt werden. Kein Wunder also, dass sich jetzt neben Bungie, Massive Entertainment und Gearbox auch die Shooter-Experten von People Can Fly zu Wort melden. Die polnischen Entwickler hinter Bulletstorm arbeiten seit nun knapp vier Jahren an Outriders, den eigenen Worten nach ein Spiel, das sie seit der Studiogründung schon immer realisieren wollten. Das vielversprechende Projekt mag auf den ersten Blick eine große Ähnlichkeit mit den bekannten Genre-Größen haben, setzt aber auf ein Special-System mit kurzen Abklingzeiten, das uns zum einen viele taktische Möglichkeiten bietet, aber zugleich den Fokus auf Kämpfe in naher bis mittlerer Distanz legt.

Wir waren bei den Entwicklern in Warschau zu Besuch und konnten vor Ort die ersten drei Stunden von Outriders ausprobieren – sowohl alleine als auch im Koop-Modus mit zwei weiteren Spielern. Da das Spiel laut Publisher Square Enix erst in einem knappen Jahr (Weihnachten 2020) erscheinen soll, haben wir uns beim Event auch nicht darüber gewundert, dass es noch Balancing-Probleme gab und gelegentlich kleinere Grafik-Bugs das Geschehen störten.



Die Devastator-Klasse hat eine Art Erdbeben als Spezialattacke.



Vor der Anomalie wirkt der Planet Enoch wie ein neues Paradies für die Menschheit.

Auf den ersten Blick könnte man die Helden von Outriders leicht mit denen von Destiny verwechseln.

Insgesamt waren wir vielmehr erstaunt darüber, wie gut Outriders bereits jetzt lange vor seinem Release funktioniert.

Kaputte Erde

Outriders entführt uns in eine düstere Zukunft, in der die Erde durch Kriege und eine starke Klimaveränderung unbewohnbar geworden ist. Die Menschheit hat als letzte Rettungsaktion zwei große Raumschiffe voller Kolonisten zum Planeten Enoch entsandt. Nach einer Reise von sage und schreibe 80 Jahren erreicht leider nur eines der Schiffe das Ziel. Aus ihrem Cryo-Schlaf geweckt, machen sich die sogenannten Outrider auf, um den paradiesisch wirkenden Himmelskörper voller grüner Wälder und malerischer Seen zu erkunden. Schon nach kurzer Zeit stoßen die Erkundungsexperten auf ein fremdes Signal, dessen Herkunft man sogleich ausfindig machen möchte. Doch auf dem Weg dorthin wirbelt ein Sturm die Truppe auseinander – einige der Outrider werden sogar durch die heftigen Winde in Stücke gerissen – und außerdem versagt auch jegliche Technik.

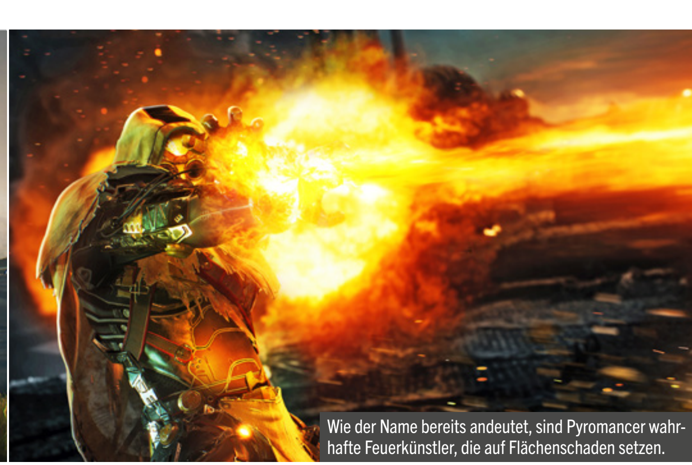
Nur wenige der Experten schaffen es wieder zurück zur Landekapsel, der Sturm hat sie jedoch auf eine merkwürdige Weise verändert. Unser Alter Ego gehört zu diesen wenigen Überlebenden. Doch uns bleibt keine Zeit, die genauen Auswirkungen der Anomalie zu untersuchen. Stattdessen werden wir zu einem Cryo-Pod gebracht, wo wir auf Hilfe warten sollen. Die Hilfe kommt aber nie, erst 30 Jahre später erwachen wir aus dem Schlaf und müssen feststellen, dass sich der Planet Enoch stark verändert hat. Die einst paradiesische Welt ist zu einer Art Vorhölle nach Dante mutiert, in der sich die überlebenden Kolonisten gegenseitig bekämpfen und sich die einst grünen Landschaften in Wüsten verwandelt haben.

Die Zukunft der Menschheit scheint also alles andere als rosig zu sein. Immerhin stehen uns dank der Anomalie Superkräfte zur Verfügung, die uns je nach Klassenauswahl etwa zu einer Art Feuermagier oder zu Zeitmanipulationskünstlern machen. Mit einem Sturmgewehr in der Hand machen wir uns auf den Weg, um nach dem merkwürdigen Signal zu suchen. Schließlich könnte es die letzte Rettung der Menschheit sein.

Mehr als nur eine Kopie?

In den ersten Spielminuten fühlten wir uns trotz der andersartigen Story stark an Destiny erinnert. Wir spielen zwar aus der Verfolgerperspektive wie etwa in The Division, doch die trostlose, schmutzige Spielwelt und die Gegner ähneln doch stark denen aus Bungies Erfolgs-Shooter-Reihe. Die Möglichkeit, Deckung zu suchen und von dort aus die fie-


Nach dem Erwachen aus dem Cryo-Schlaf wartet ein veränderter Planet auf unsere Helden.


Wie der Name bereits andeutet, sind Pyromancer wahrhafte Feuerkünstler, die auf Flächenschaden setzen.


Neben ihren Spezialfähigkeiten und Nahkampfattacken verwenden die vier Heldenklassen auch Schusswaffen wie etwa Scharfschützengewehre.

sen Feinde aufs Korn zu nehmen, erinnert wiederum an Ubisofts Loot-Shooter. Ebenso hat das Inventarmenü eine große Ähnlichkeit mit den anderen Genregrößen und auch das Rollenspielsystem mit seinem recht einfach gestrickten Talentbaum. So machten wir uns ein wenig Sorgen, ob Outriders tatsächlich das Zeug hat, der beinharten Konkurrenz Paroli zu bieten. Doch zum Glück wurden wir eines Besseren belehrt. Dafür brauchte es aber eine Weile, denn die Besonderheit von Outriders steckt in seinen spielbaren Klassen und ihren tatsächlich riesigen Unterschieden.

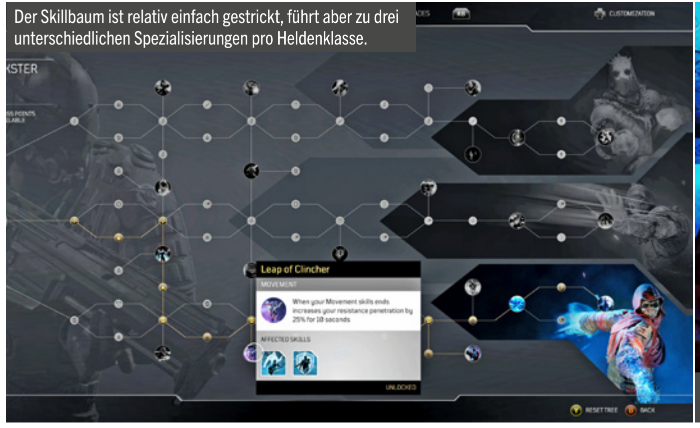
Klassenunterschiede
Auf dem Event konnten wir drei der insgesamt vier Archetypen ausprobieren. Am Anfang spielten wir mit einem Devastator. Bei ihm handelt es sich um eine Art Tank-Klasse, die durch eine Spezialfähigkeit temporär eine steinerne Haut anlegen kann. Zudem können sich die Devastator in die Luft teleportieren und von dort in Sekundenschnelle auf eine Gegnergruppe springen. Als Spezialattacke verfügen sie obendrein über die Fähigkeit, die Erde an einer schmalen Spur beben zu lassen und so relativ großen Schaden an den Feinden zu verursachen. Im Laufe des Spiels werden wir auch noch weitere Spezialfähigkeiten freischalten, jedoch konnten wir bereits mit den dreien recht unterschiedlichen Taktiken anwenden. Zum Beispiel gab es die Möglichkeit, bei der ersten Sichtung einer Gegnergruppe zuerst aus der Luft zu ihnen zu springen, dann mit der Spezialattacke zwei oder auch drei Feinde zeitgleich auszuschalten, anschließend die steinerne Haut anzulegen und dann mit mehr Ruhe als sonst die restlichen Gegner zu killen. Eine andere Taktik von uns war es, zuerst auf eine Gegnergruppe zuzurennen, die Spezialattacke auszuführen und dann zu einem alleine stehenden Feind zu springen, ihn zu töten und dann die restlichen Widersacher mit einem Sturmgewehr oder einer Maschinenpistole auszuschalten.

Die nächste Klasse, die wir ausprobiert haben, war der Pyromancer. Er ist am ehesten mit einem Feuermagier zu vergleichen, der auf flächendeckende Spezialattacken setzt. Zum einen kann der Pyro eine Flammenmauer auf die Gegner losschicken, die allen Feinden in Sichtweite schadet. Die unserer Meinung nach interessantere Fähigkeit war es aber, Feinde zu tickenden Zeitbomben zu machen. Sobald ein Fiesling stirbt, den wir mit der Thermal-Bomb-Attacke angegriffen haben, explodiert er und reißt so noch weitere Gegner mit in den Tod. Das sieht nicht nur spektakulär blutig aus, sondern ist vor allem gut gegen große Ansammlungen von Feinden. Apropos Gegner: Auf dem Event hatten wir das Gefühl, dass die Feinde zwar nicht unbedingt supersmart agieren, uns mit ihrer zahlenmäßigen Überlegenheit das Leben aber echt schwermachen. Ob sich die KI bis zum Release noch gravierend ändern wird, können wir aktuell nicht sagen. Als wir die Entwickler auf die eher durchschnittliche Intelligenz der Gegner angesprochen haben, meinten sie, dass man in Outriders auf eine fortgeschrittene KI setzt, die mit den Konkurrenztiteln vergleichbar ist.

Die letzte Stunde auf dem Event haben wir mit dem Trickster gespielt. Er ist wie gemacht für Leute, die lieber auf Nahkampfattacken statt Feuerwaffen setzen. Der Trickster kann zwar wie alle anderen Klassen auch jedes Gewehr im Spiel verwenden, den größten Schaden verursacht er aber mit seinen Fäusten. Damit man gegen bis an die Zähne bewaffnete Gegner eine Chance hat, kann er die Zeit manipulieren. Das ermöglicht ihm zum einen, sich hinter einen Feind zu teleportieren, und zum anderen, eine Sphäre zu erschaffen, in der alle Feinde verlangsamt werden. Zudem verfügt der Trickster über einen Schild, der mit der Anzahl getöteter Feinde stärker wird. Von den drei gespielten Klassen fanden wir den Trickster aktuell noch am stärksten. Seine Nahkampfat-



An unterschiedlichen Gegnerarten mangelt es Outriders nicht. Die Pitbulls haben zum Beispiel keine Schusswaffen, dafür aber zwei Äxte.


Der Skillbaum ist relativ einfach gestrickt, führt aber zu drei unterschiedlichen Spezialisierungen pro Heldenklasse.


Am Ende einer Mission erwartet uns ein Bossgegner. Beim Event machte der erste große Fiesling zwar nicht allzu viel Schaden, hatte aber viel zu viel Lebensenergie.

tacke schaltet mehrere Feinde auf einmal aus und seine Zeitlupenkuppel hält so lange, dass man ohne Probleme mehrere Gegner sogar mit schwachen Gewehren ausknipsen kann.

Gutes Gunplay

Neben ihren unterschiedlichen Spezialfähigkeiten haben alle Klassen noch einen weiteren gravierenden Unterschied: Sie heilen sich jeweils auf eine andere Weise. Während der Trickster zum Beispiel seinen Lebensbalken auffüllt, indem er Feinde mit Nahkampfattacken ausschaltet, muss der Pyromancer Gegner mit Feuerangriffen töten. Mit der Heilmechanik wollen die Entwickler uns offensichtlich ein wenig an der Hand nehmen und uns dazu zwingen, unsere Klasse auch so zu spielen, wie sie gedacht ist. Uns hat das auf dem Event kaum gestört, denn wie bereits erwähnt, liegt die größte Stärke von Outriders in den Unterschieden zwischen Pyro, Devastator und Trickster. Was uns aber auch gut gefallen hat, war die Shooter-Mechanik. Man merkt einfach, dass die Entwickler bei People Can Fly wahre Genre-Experten sind, denn das Gunplay funktioniert schon jetzt richtig gut. Eine Shotgun fühlt sich zum Beispiel einfach wuchtig an, eine Maschinenpistole hingegen durch den geringen Rückstoß recht leicht. Das Trefferfeedback ist ebenfalls gelungen; wie schon in anderen Spielen des Studios platzen die Feinde gerne in tausend Stücke und so hatten wir wegen der gewollt übertriebenen Gewaltdarstellung unsere Freude daran, die monströsen Gegner zu killen.

Optisch ist Outriders wiederum zwar schon jetzt recht nett, sieht aber nicht wirklich besser als die bereits älteren Konkurrenztitel wie Destiny 2 oder The Division 2. Auf dem Event haben wir auf einem High-End-PC in 4K-Auflösung gespielt und waren trotzdem von der Grafik nicht wirklich überwältigt. Die Umgebungen waren aber schon recht abwechslungsreich und auch die Charaktermodelle und ihre Animationen wirkten aufwendig. Bitte versteht uns nicht falsch, Outriders merkt man auf jeden Fall an, dass es ein Triple-A-Titel ist, aber es sah in der von uns gespielten frühen Version nicht bahnbrechend aus. Da das Spiel auch für die nächste Konsolengeneration, sprich für die PS5 sowie Xbox Series X, angekündigt ist, hatten wir wohl eine etwas zu hohe Erwartungshaltung. Das kann sich natürlich noch in den nächsten Monaten ändern, da man mit Grafikfiltern und anderen Effekten noch viel mehr aus den recht detaillierten Umgebungen herausholen kann.

Macht einfach Spaß

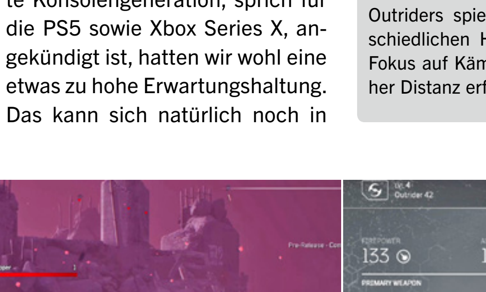
Nach unseren drei ersten Spielstunden mit Outriders gingen wir mit einem guten Gefühl nach Hause. Das Spiel mag vielleicht in Sachen KI und Optik die Konkurrenz nicht übertrumpfen, dafür machte es richtig Laune – vor allem, wenn man mit den unterschiedlichen Spezialfähigkeiten der Klassen umgehen kann und so einen Gegner nach dem anderen platzen lässt. Da es beim Test von Outriders auch darauf ankommen wird, wie das Endgame ausfällt, wollen wir nach einer so kurzen Spielzeit den vielversprechenden Titel nicht mit zu viel Lob überschütten. Die Aussage aber, dass die Entwickler keine Lootboxen oder andere Pay2Win-Mechaniken einbauen wollen und ihr Spiel auch nicht als ein Games-as-a-Service-Titel ansehen, klingt mehr als gut. Ein Loot-Shooter, der neben Ausrüstungswerten auf Skill setzt, dürfte eben nicht nur bei uns gut ankommen. ❑



MATTI MEINT

„Outriders bringt endlich frischen Wind in das Genre der Loot-Shooter!"

Gab es vor einigen Jahren noch eine richtige Schwemme von Helden-Shootern, sind nun offensichtlich Loot-Shooter bei den Publishern sehr beliebt. Ich finde es persönlich sehr gut, denn mit meinen Freunden spiele ich in letzter Zeit unheimlich viel The Division 2 und freue mich über jeden neuen Titel im Genre. Was ich ebenfalls super finde: Outriders spielt sich dank der unterschiedlichen Heldenklassen und dem Fokus auf Kämpfe in mittlerer und naher Distanz erfrischend anders. Zudem hat das Spiel einen ähnlichen Vorteil wie Destiny gegenüber anderen Konkurrenztiteln: People Can Fly haben bereits in der Vergangenheit bewiesen, dass sie echte Shooter-Experten sind. Für die finale Version wünsche ich mir aber, dass die Entwickler an der Gegner-KI schrauben. Durch die Masse an Feinden fiel ihre eher durchschnittliche Intelligenz zwar nicht ganz so sehr ins Gewicht, aber ein paar Flankenangriffe oder sonstige Überraschungen würden den Kämpfen bestimmt nicht schaden.


Wie etwa in The Division hocken wir uns hinter eine Deckung und nehmen von dort aus die Gegner aufs Korn.


Auch das Inventarmenü hat eine gewisse Ähnlichkeit mit Destiny.

Path of Exile 2
Die erste ExileCon

Genre: Action-RPG
Entwickler: Grinding Gear G.
Hersteller: Grinding Gear G.
Termin: tba

Ende 2019 haben die Entwickler von Path of Exile zum ersten Mal die ExileCon veranstaltet, um das Spiel und die Community zu feiern. Aber natürlich gab es auch einen Berg an Ankündigungen – unter anderem Path of Exile 2.

Von: Matthias Brückle

Was ist Neuseeland eigentlich für ein magischer Ort? Er hat uns die großartige Herr-der-Ringe-Filmtrilogie gebracht, witzige Genies wie den Regisseur Taika Waititi – und wohl eines der besten Action-RPGs unserer Zeit mit Path of Exile. Letzteres ist neben Diablo 3 von Blizzard einer der meistgespielten Vertreter des Genres. Entsprechend wurde es wohl echt mal Zeit, die düstere Monsterkloppe gehörig zu feiern. Dafür haben die Entwickler von Grinding Gear Games (GGG) zum ersten Mal zur ExileCon eingeladen. Über zwei Tage hinweg ging es also nur um dieses eine Spiel? Was gibt es denn da so viel zu bereden und anzukündigen? Die große Eröffnungspräsentation hat diese Frage schon ziemlich gut beantwortet.

Patch 4.0.0 = Path of Exile 2

Die Bombe ließen die Entwickler direkt am Anfang platzen: Das schon seit Langem erwartete Update 4.0.0 entpuppte sich nämlich im Enthüllungstrailer als Path of Exile 2. Das wird nicht nur inhaltlich trumpfen, indem wir sieben neue Story-Akte bekommen, die uns zum Endgame in den niemals endenden Kämpfen im Atlas der Welten führen. Game Director Chris Wilson und sein Team sind auch sehr stolz auf die verbesserte Engine, die schon auf der Messe zeigen durfte, was im Sequel möglich ist. Dank neuer Lichteffekte sehen die Wälder und Ruinen im Spiel noch atmosphärischer aus, während wir direkt an laufenden Charakteren sehen, wie weit die physikalische Darstellung gekommen ist: Der Mantel der Hexe weht theatralisch herum, wenn sie sich bewegt, die Haare im Wind verhalten sich korrekt. Auch die Animationen sind deutlich flüssiger geworden: Ein losgelöster Feuerball von einem Zauberstab wirkt nicht mehr so „steif“, sondern wie eine echte Kugel aus Flammen, die durch die Luft segelt. Zusätzlich soll die Performance des Spiels deutlich besser ausfallen. Als Beispiel dienen hier zum Beispiel weitläufige Grasflächen, die nicht



Der Spielstart von Path of Exile 1 (links) und 2 (rechts) im Vergleich: alles beim Alten und dank neuer Engine mit prächtiger Beleuchtung und Wasser doch anders.

Eine hübsche neue Engine: Wraeclast ist weiterhin schaurig, doch jetzt sorgen neue Animationen und Beleuchtung dafür, dass es schaurig schön ist.

nur aus einer Handvoll Büschel bestehen, sondern den Boden bedecken. Trotzdem sollen solche Bereiche im Spiel die Bildrate nicht in die Knie zwingen – Path-of-Exile-Spieler dürfen also weiterhin hoffen. Über die letzten großen Updates ist für manchen Abenteurer nämlich die Performance des Spiels zum Problem geworden, obwohl das Action-RPG früher selbst auf defekten Toastern noch problemlos gelaufen ist.

Aber höhere Bildraten locken jetzt nicht unbedingt die breite Masse hinter dem Ofen hervor und flatternde Kleidchen allein rechtfertigen kaum ein „2" hinter dem bekannten „Path of Exile". Nein, natürlich gibt es auch jede Menge Änderungen am Gameplay und den Inhalten des Action-RPGs.

Aus Teil 1 wird Teil 2

Aber um Verwirrungen direkt aus dem Weg zu räumen: Path of Exile 2 wird kein separates Spiel, stattdessen handelt es sich um eine so große Überarbeitung des Hauptspiels, dass die Entwickler entschieden haben, es als Sequel zu sehen. Chris Wilson hat nach dem Trailer auf der ExileCon betont, wie wichtig es ihm und seinen Kollegen war, dass Path of Exile 2 die Community nicht entzweibricht. Zudem verweist er auf sechs Jahre an Inhalten, die Path of Exile stetig verbessert, erweitert und verändert haben. Teil 2 hätte auf solche Inhalte verzichten müssen und würde als separates Spiel nur mit einer neuen Story im Kontrast verblassen. Veteranen bleiben dabei übrigens nicht auf der Strecke: Alle Inhalte wie Mikrotransaktionen und Account-Upgrades bleiben bestehen und werden auch in Path of Exile 2 funktionieren. Outfits wurden dabei an die nagelneuen Charaktermodelle angepasst, wodurch teuer erworbene und nicht mehr verfügbare Rüstungs-Skins weiterhin für Hingucker im Spiel sorgen. Was das angeht, müssen Unterstützer von Path of Exile nicht wieder bei Null anfangen.

Sieben neue Akte – wenn ihr wollt

Bisher kämpfen wir uns in Path of Exile (seit Update 3.0.0) durch zehn Akte, die uns die Schrecken der Spielwelt Wraeclast näherbringen, vollgepackt mit Monstern, Göttern und Horror in Menschengestalt. Path of Exile 2 erscheint mit sieben neuen Akten, die eine Geschichte erzählen, die 20 Jahre nach den Geschehnissen des ersten Teils spielt. „Aber ich mochte die Geschichte, wieso müssen sie die jetzt ersetzen?", könnte sich jetzt manch einer besorgt fragen. Doch kein Grund zur Panik: Wenn ihr wollt, könnt ihr in Path of Exile 2 weiterhin die ursprünglichen zehn Akte spielen, um schließlich im Endgame zu landen. Die sieben neuen Kapitel sind optional und führen euch an denselben Schlusspunkt, an dem jeder Spieler wieder die Atlas-Karten unsicher macht. Aber warte



20 Jahre sind in der neuen Geschichte vergangen: Das glorreiche Oriath ist nur noch eine Anhäufung von Ruinen.

Ein makabrer neuer Startbildschirm: In Path of Exile 2 sehen wir anfangs alle wählbaren Charaktere – aber nur unser Abenteurer entkommt der Hinrichtung.

mal: Sind die Verbannten, unsere Helden aus dem ersten Teil, nach 20 Jahren noch sportlich genug für sieben weitere Akte? Nun ja …

Neue Verbannte sucht das Land

In der 20 Jahre später spielenden Kampagne können wir nur auf neue, noch nicht vollends beleuchtete Charaktere zurückgreifen. Sie werden unseren Recken aber mit ihren Rollen ähneln, mit demselben Fokus auf die Attribute Stärke, Intelligenz und Geschicklichkeit. In den ersten Gameplay-Videos waren schon die neue Waldläuferin und die neue Hexe zu sehen. Dabei wurde auch eine weitere Neuerung von Path of Exile 2 deutlich: Die vorgestellten Abenteurer verwenden andere Aszendenzklassen, von denen es in Path of Exile 2 insgesamt 19 neue geben wird. Als Waldläuferin aus Path of Exile 2 könnt ihr euch zum Beispiel darauf spezialisieren, tierische Begleiter herbeizurufen oder selbst zum Werwolf zu werden. Richtig gehört: Gestaltwandlung findet mit Patch 4.0.0 ihren Weg ins Spiel. Die Freiheit der Spieler soll aber weiterhin im Vordergrund stehen. Schaltet ihr also eine Aszendenzklasse frei, kann der entsprechende Verbannte der anderen Kampagne auch auf sie zugreifen. Somit bekommt ihr mit den beiden Kampagnen Zugang zu allen Spezialisierungen. Schlussendlich werdet ihr so auf alle Klassen verteilt aus etwa 40 Aszendenzklassen wählen können – hier sollte etwas für jeden dabei sein. Aber nicht nur unsere Helden werden sich ändern, sondern auch das komplette Gemmen-System.

Path of Exile 2 vereinfacht endlich das Skill-System

Bisher müssen Spieler nicht nur mächtige Ausrüstungsgegenstände finden, sondern auch daran arbeiten, eben diese Items mit den richtigen Sockeln auszustatten. In solchen landen sogenannte Gemmen („Gems“), die unseren Abenteurern überhaupt Fähigkei-

ÄRGER MIT TWITCH DROPS

Vor der Live-Ausstrahlung der ExileCon warben die Entwickler damit, dass sich Zuschauer Ingame-Belohnungen durch Einschalten des Twitch-Streams sichern konnten. Das sorgte aber noch Tage später für viel Frust.

Manch einer hatte auf Twitch in die ExileCon reingeschaltet, um vor allem an der Verlosung von Belohnungen im Spiel teilzunehmen: Durch die Verknüpfung des PoE-Accounts mit Twitch waren nämlich sogenannte Twitch Drops aktiviert. Auf diese Weise hatten Zuschauer eine geringe Chance auf besondere Charaktereffekte bis hin zu teuren Rüstungssets, die es sonst nur im Shop zu holen gibt. Aber nach zwei Tagen und 16 Stunden Livestream war klar: Einige mussten trotzdem ohne Geschenke auskommen. Das hat für Ärger gesorgt, denn die Kommunikation vor der Veranstaltung suggerierte schon, dass man im Schnitt nach fünf Stunden etwas bekommen sollte. Selbst Tage nach der ExileCon beschwerten sich Spieler ohne Drops noch, während andere ihnen vorwarfen, unverschämt zu sein: Die ExileCon sei doch auch ohne diese Belohnung das Einschalten wert gewesen.



Nach einer Zeit kurzen Friedens machen sich in der Welt von Path of Exile 2 wieder schreckliche Monster breit. Der Grund dafür ist noch unbekannt.

Im neuen Endgame von Patch 3.9.0 legen wir uns mit den Eroberern des Atlas an, Verbannte wie wir, die durch endloses Kämpfen zu gefährlichen Halbgöttern geworden sind.

ten verleihen. Dabei müssen die Gem-Plätze die korrekte Farbe haben (grüne Gemmen in grüne Sockel) und auch mit anderen Sockeln verbunden sein, um möglichst viele Unterstützungs-Gemmen (mehr Projektile, schnellere Attacken, größerer Angriffsbereich usw.) mit einer Fähigkeit zu verbinden. Gleichzeitig lassen Items auch nur unterschiedliche Mengen an Sockeln zu. Oberkörperrüstung und Zweihandwaffen sind die einzigen Ausrüstungsteile, die bis zu sechs verbundene Sockel besitzen können. All das sorgt für ein ziemlich komplexes System, an dessen Ende Builds stehen, die sich auf ein oder zwei aSkills konzentrieren müssen. Damit soll in Path of Exile 2 Schluss sein. Anstatt nämlich Mühen und Ressourcen in die perfekt gesockelten Rüstungen und Waffen zu stecken, dürfen wir ab 4.0.0 Gemmen selbst mit fünf Unterstützungs-Upgrades versehen.

Diese Änderung beseitigt mit einem Schlag eine Reihe an Problemen, die das Spiel bisher geplagt haben. Erstens müssen wir auf diese Weise nicht mehr Ein-Skill-Builds verwenden, die keinerlei Flexibilität besitzen: Einzelzielschaden-Angriffe für Bossgegner, große Flächen-Zauber für Monstergruppen, Totems, die für uns angreifen, während wir umherhasten – jede ausgerüstete Fähigkeit können wir dann mit sechs Unterstützungs-Gemmen versehen. Zweitens ist der Wechsel zu neuem Equipment durch die Änderungen viel einfacher, denn wir müssen nicht mehr darauf achten, ob ein neues Paar Handschuhe die richtige Anzahl an verbundenen Sockeln bestimmter Farbe hat. Bieten zum Beispiel neue Handschuhe mehr Rüstung oder sonstige Boni? Ziehen wir sie eben an! Drittens fällt der lästige Faktor von Verbindungen weg: Verbindungssphären, die dafür gesorgt haben, dass Sockel miteinander interagieren, werden wir nicht mehr brauchen – alle Gem-Stellen werden grundsätzlich verbunden sein. Nur ihre Anzahl können wir dann weiterhin erhöhen. Viertens haben die Entwickler auf diese Weise endlich einen Weg gefunden, die unfassbaren Mengen an wertlosem Loot zu bändigen. Mithilfe von Beute-Filtern blenden Spieler nämlich inzwischen in der Spielwelt Berge an Waffen, Ringen, Rüstungen & Co aus – weil sie ohnehin nur Schrott-Varianten darstellen, die sich durch minimale Unterschiede voneinander abheben. Ohne Sockel-Anzahl- und Verbindungs-Typen können die Entwickler den die mögliche Ausbeute entschlacken. So würde zwar seltener Beute fallen, aber dann auch eher für uns von Nutzen sein.

Kurz gesagt: Diese Änderung ist eine ziemlich große Angelegenheit! Der Status quo von Builds und optimalen Ausrüstungen wird in Path of Exile 2 nicht mehr derselbe sein – und jede Menge Anpassungen in Balance-Hinsicht erfordern. Vor allem besondere, einzigartige Items brauchen umfangreiche Überarbeitungen. Da wäre beispielsweise das ikonische „Tabula Rasa" – ein weißes Hemd, das keinerlei Werte besitzt, aber grundsätzlich mit sechs verbundenen Gem-Plätzen erscheint, die zudem weiß sind, also zu jeder Fähigkeiten-Farbe



Diese beständig fahrende Karawane ist wohl eine der neuen Siedlungen, in denen wir Quests annehmen und abschließen, und Handel betreiben können.


Rüstungen und Charaktermodelle haben eine Frischzellenkur bekommen, vorher freigeschaltete kosmetische Skins bleiben uns auch in Path of Exile 2 erhalten.

passen. Ein entsprechend toller Levelgegenstand, bis Elementresistenzen und sonstige Defensive wirklich wichtig sind. In Path of Exile 2 wird Tabula Rasa Platz für drei Gems beliebiger Farben haben, im Gegensatz zu sonstigen Brustteilen, die nur zwei bieten. Dieses „Unique" stellt nur eines von vielen, vielen Items dar, die für das große 4.0.0-Update verändert werden müssen.

Was steckt in Update 3.9.0?
Die Wartezeit bis zum großen Sequel könnte jedoch lang ausfallen: Die Sprecher von GGG haben auf der ExileCon angekündigt, dass man wohl frühestens Ende 2020 mit einer Beta rechnen kann, der fertige Release lässt sich also eher auf 2021 einschränken, wenn alles gut läuft. Aber damit die Leute sich auf etwas freuen können, was viel näherliegt, wurde bei der großen Veranstaltung direkt Update 3.9.0 vorgestellt. Es bringt wie jeder große Patch Skill-Überarbeitungen, neue Items und Mechaniken mit sich. In der Metamorph-Herausforderungsliga treffen wir außerdem auf einen kuriosen Wissenschaftler, der in bester Frankenstein-Manier aus Monsterteilen Bossgegner für uns bastelt. Die einzelnen Baumaterialien legen dabei fest, welche Stärken das Ungeheuer im Kampf hat und wie ertragreich die Beute ausfällt. Doch diese Liga ist nur ein Teil von Update 3.9.0, das auch den Namen „Eroberer des Atlas" trägt. Wir bekommen nämlich eine neue Endgame-Story, die sich darum dreht, dass schon vor uns Abenteurer die endlosen Weiten des Atlas erforscht haben. Ein atmosphärischer Trailer hat vorgestellt, wie eine Gruppe Verbannter (wie es unser Charakter ist) sich selbst nach dem Sieg über das Böse nicht von den Reichtümern und Schlachten im Atlas losreißen konnte – ein echter Meta-Kommentar über das Genre. Wahnsinnig mächtig und mächtig wahnsinnig wurden diese Kämpfer zu den Eroberern des Atlas und stellen die neuen Endbosse des Spiels dar, die wir im 3.9-Update bekämpfen können. Beim Lesen dieser Zeilen läuft die Metamorphliga bereits und ihr könnt euch mit genug Einsatz schon in die Kämpfe gegen die Atlas-Eroberer stürzen. Für drei Monate wird die Herausforderungsliga mit besonderen Mechaniken und Belohnungen laufen, danach kommt Update 3.10.0, das übrigens endlich offiziellen Support für macOS bringt. Aber auch mit der Aussicht auf 3.9.0, die neue Liga und 4.0.0 war die Präsentation noch nicht vorbei, denn die Entwickler haben etwas vorgestellt, was für manch einen wie ein Witz wirkte.

Path of Exile Mobile – ja, wirklich!
Mit einem kleinen Video haben die Entwickler ein weiteres Projekt enthüllt, und zwar eines, mit dem kaum einer gerechnet hat. Path of Exile Mobile soll die wilde Monsterhatz auf unsere Handys bringen. Mit jeder Menge Stichelei zu Blizzards Diablo: Immortal wurde unter anderem der Verantwortliche für das Projekt als „Mobile Fall Guy", also als Sündenbock für die Mobile-Variante vorgestellt. Wer sich also aufregen will, soll sich an Trevor Gamon wenden. Die Entwickler betonen auch, dass sie dieses Spiel nicht vor einem Jahr hätten enthüllen können, was eine Anspielung auf den Shitstorm und das Stigma von Diablo Immortal sein dürfte. PoE Mobile soll komplett im eigenen Haus entwickelt werden und auf die Stärken der flinken Map-Besuche aus dem Hauptspiel setzen: Atlas im Spiel öffnen, Gebiet auswählen und dann dort für Chaos sorgen. Die Entwickler bei GGG erklären aber, dass es sich dabei vorerst um ein Experiment handelt: Wenn der Spielspaß auf dem Handy einfach nicht zustande kommen will (oder die Performance zu sehr leidet), wird der Mobile-Ableger wohl auch nicht veröffentlicht. Ein Prototyp war auf der ExileCon bereits spielbar und machte einen guten Ersteindruck auf Streamer und Besucher – es bleibt also spannend. Die Ankündigung ist auf jeden Fall besser gelaufen als bei Immortal, denn die Entwickler von PoE haben zusätzlich auch Path of Exile 2 enthüllt und nicht die Handy-Variante als Enthüllung des Abends verkauft.

Womit füllt man aber den Rest so einer Messe?
Im Verlauf der beiden Messetage gab es haufenweise Podiumsdiskussionen und Panels, die sich unterschiedlichen Themen gewidmet haben. So waren zum Beispiel die Gründer von Blizzard North zu Besuch: David Brevik sowie Max Schaefer & Erich Schaefer haben Einblick in ihre Zeit als Entwickler von Diablo 1 und 2 gegeben, und auch Tipps an angehende Spieleentwickler verteilt. Auf der Main Stage der Messe haben Game Designer unter anderem auch mehr zum Storytelling, zur prozeduralen Schaffung von Gebieten und der

PROBLEME HINTER DEN KULISSEN DER EXILECON?

Die ExileCon startete mit einem ziemlich peinlichen Cosplay-Auftritt, aber viele glauben, dass der in dieser Form gar nicht geplant war.

Wenn die erste Messe ihrer Art startet, dann muss der Startschuss es echt in sich haben. Erinnerungswürdig ist der Anfang der ersten ExileCon definitiv gewesen: Über zehn Minuten erzählte ein Mann im Kostüm des beliebten NPCs Einhar schlechte Witze und schindete augenscheinlich Zeit. „CringeCon" ging hier schon haufenweise durch den Chat des Livestreams. Inzwischen gehen die meisten davon aus, dass es hinter den Kulissen Probleme gab, die für diese spontane Stand-up-Comedy sorgte.

Auf der ExileCon haben sich vier Speed Runner ordentlich ins Zeug gelegt. Der Streamer Tie23he hat Endboss Kitava als Erster auf die Matte befördert.

Entwicklung der Render-Technik von Path of Exile verraten. Aber auch die Streamer, die ordentlich zur Community des Spiels beitragen, standen im Rampenlicht. Interviews zwischen Streamern und Entwicklern drehten sich um eine Reihe unterschiedliche Themen: Boss Designs, Balancing, Builds in Path of Exile, die Arbeit der Animatoren und viel mehr! Obendrauf haben bekannte Streamer ihr eigenes Gameplay von 4.0.0 gezeigt – samt Fehlschlägen und Patzern. Das komplette Material der Streamer ist übrigens auch online verfügbar, ebenso wie die Eröffnungsveranstaltung. Die Verantwortlichen bei GGG arbeiten daran, die übrigen Panels ebenfalls noch online verfügbar zu machen.

Wer in Auckland auf der ExileCon war, konnte bei Meet&Greets Entwickler, Community-Mitglieder (z. B. den gefeierten Lootfilter-Schöpfer Neversink), mehrere Synchronsprecher und bekannte Streamer treffen. Game Director Chris Wilson selbst blieb sechs Stunden, bis auch der letzte Wartende bei ihm angekommen war.

Das ExileCon-Rennen

Während der Messe selbst lief ein erbitterter Wettkampf: Ein ExileCon Race sollte den schnellsten Spieler bestimmen. Wer als Erster Abenteurer Kitava, den Endboss der ersten fünf Akte, auf die Matte befördert, bekam einen Preis von 10.000 US-Dollar, Platz 2 und 3 durften sich über 5.000 und 2.500 freuen. Triumphieren konnte schließlich Tie23he, ein Speed Runner, der schon vorher für Rekordzeiten bekannt war. Während solche Rennen sonst am Rande gelaufen war, wurde es zum Finale hin das Event auf der Main Stage, wo auch die Preise durch Chris Wilson überreicht wurden. Gewinner Tie23he hat nach dem erfolgreichen Rennen übrigens auch seinen Rücktritt bekanntgegeben: Für ihn war der ExileCon-Sieg das größtmögliche Ziel in Path of Exile. Somit steigt er auf seinem persönlichen Höhepunkt aus.

Was für eine Premiere!

Die Verantwortlichen bei Grinding Gear Games haben mit der ersten ExileCon wirklich demonstriert, dass das Feuer für Path of Exile in ihren Herzen lichterloh brennt. Als Zuschauer kam nie das Gefühl auf, dass hier spontan etwas zusammengezimmert wurde, um auch eine hauseigene Messe mit etwas Vorzeigbarem zu bieten. Alles Gezeigte und Angekündigte war schon in großem Umfang zu begutachten und vor allem für Besucher zu spielen. Seien es die vielversprechenden Gameplay-Änderungen von Update 3.9.0, die Generalüberholung durch Path of Exile 2 oder das interessante Experiment Mobile. Selbst wenn Path of Exile 2 noch auf sich warten lässt, konnten sich Besucher, Streamer und Zuschauer zuhause ein gutes Bild vom Sequel. Wer dann Chris Wilson sieht, wie er nervös und mit zitternder Stimme „Das war großartig“ sagt, nachdem das Publikum den Trailer zu Path of Exile 2 gefeiert hat, der hat keinen Zweifel daran, dass der Game Director auch das beste Wochenende seines Lebens hatte. Ob die Messe schon 2020 direkt zurückkehrt, ist noch unklar. Die Mitarbeiter von GGG hatten nach der ExileCon Besucher befragt, ob diese auch ohne Bombast-Enthüllung wieder vorbeischauen würden. Viele Fans wären zwar dafür zu begeistern, doch für einige andere wäre der Flug um die halbe Welt ein ziemliches K.O.-Kriterium. Sie würden eben nur bei einer großen Ankündigung wie der von Update 4.0.0 kommen. ❑



Ein interessantes Experiment: Auf der ExileCon war ein Mobile-Prototyp spielbar. Wann und ob eine Release-Version folgt, ist noch unbekannt.

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Owlcat Games
Hersteller: Owlcat Games
Termin: unbekannt

Pathfinder: Wrath of the Righteous

Die Zeiten als Herrscher über ein eigenes Reich sind vorbei. Im Kingmaker-Nachfolger führt ihr stattdessen als mystischer Held den Kreuzzug gegen eine Dämonen-Invasion an. **Von:** Matthias Dammes

Mit Pathfinder: Kingmaker haben die Entwickler von Owlcat Games Ende 2018 einen Achtungserfolg erzielt und sich einen Platz unter den namhaften Vertretern der klassischen isometrischen Rollenspiele erkämpft. Die Erlöse konnten die Macher aus Moskau immerhin auch dazu nutzen, um sich von Publishern unabhängig zu machen und zu einem echten Indie-Studio zu werden. Ein Nachfolger war da natürlich der nächste logische Schritt. Pathfinder: Wrath of the Righteous basiert wieder auf der Pen&Paper-Vorlage, die sich seit einigen Jahren als Alternative zum klassischen Dungeons & Dragons etabliert hat.

Für die Finanzierung des Projekts starten die Entwickler erneut eine Kickstarter-Kampagne, die auch wieder dazu dienen soll, mit den engsten Fans Kontakt aufzubauen und deren Feedback in die Entwicklung des Spiels einzubinden. Damit hat das Team beim Vorgänger bereits gute Erfahrungen gemacht. Damals konnte fast eine Million US-Dollar von mehr als 18.000 Unterstützern gesammelt werden. Damit sich jeder ein genaueres Bild von den Zielen der Entwickler machen kann, haben uns die Macher im Vorfeld in der Redaktion besucht und dabei sogar schon einen spielbaren Prototyp im Gepäck gehabt.

Krieg gegen die Hölle

Zunächst ließ es sich Creative Director Alexander Mishulin jedoch nicht nehmen, uns die Vision der Entwickler für Pathfinder: Wrath of the Righteous in einer Präsentation vorzustellen. Genau wie der Vorgänger bedient sich das Spiel an der vielfältigen Welt der analogen Vorlage. Mit dem „Wrath of the Righteous"-Abenteuerpfad dient jedoch ein gänzlich anderes Aben-



Die Darstellung der Spielwelt findet in der gleichen Engine wie bei Kingmaker statt und besticht wieder mit sehr viel Liebe zum Detail.

Bei der Balagerung einer Stadt in Feindeshand bekommt es die Heldentruppe mit jeder Menge Dämonen zu tun. Da müssen dann auch mal effektreiche Zauber ausgepackt werden.

teuer als Grundlage. Das bedeutet, dass das Rollenspiel zwar in der gleichen Welt angesiedelt ist, jedoch an völlig anderen Schauplätzen, mit anderen Charakteren und Fraktionen stattfindet.

Die Ausgangslage ist eine düstere. Die Welt wird von einer Invasion von Dämonen heimgesucht. Seit hundert Jahren halten die Bewohner den Einmarsch mit Mühe und Not in Schach, ohne die Höllenbrut jedoch gänzlich vertreiben zu können. Der Spieler übernimmt in dieser Situation die Kontrolle über einen Charakter, der bereits ein gewisses Standing im Leben erreicht hat und dem daher das Oberkommando für den Krieg gegen die Dämonen übertragen wird. Die erneut zahlreichen und tiefgreifenden Entscheidungen sollen sich daher vor allem darum drehen, wie die Spieler mit den Mächten der Hölle umgehen.

Entsprechend der anders gelagerten Ausgangssituation verändern die Entwickler auch die übergelagerten Strategiekomponenten, die Pathfinder: Kingmaker von seinen Genre-Kollegen unterschied. Diesmal verwalten wir kein eigenes Königreich, sondern die Kriegsbemühungen. Das heißt, wir müssen entscheiden, wie Ressourcen eingesetzt werden, Armeen rekrutieren und auf die Kampfschauplätze verteilen. Während unserer Abenteuer treffen wir dabei auch auf verschiedenste potenzielle Verbündete, die uns im Krieg spezielle Boni bescheren können. Allerdings gehören diese Bündnispartner nicht zwangsläufig zu den Guten, also gilt es abzuwägen, ob die Vorteile die möglichen Nachteile überwiegen.


Beim Kampf um die Stadt Drezen beschützen wir einen Trupp befreundeter Soldaten, die mit einer Ramme versuchen ein Tor zu öffnen. Damit eröffnen sich uns neue Wege.

Mystische Helden

Eines der zentralen neuen Features des Spiels werden die sogenannten Mythic-Paths sein. Dabei handelt es sich um eine zusätzliche Ebene bei der Charakterentwicklung, die über das normale Klassensystem mit den bekannten Spezialisierungen hinausgeht und als Teil von Wrath of the Righteous bisher einzigartig im Pathfinder-Universum ist. Helden sollen so noch stärker werden und damit in der Lage sein, den mächtigen Dämonenlords entgegenzutreten. Bisher haben die Entwickler vier verschiedene mystische Wege vorgestellt.

Beim Engel handelt es sich um ein himmlisches Wesen, bei dem sich alles um Heilung und Schutz dreht. Mehr ins Detail wollte der Creative Director zu den Engeln jedoch nicht gehen, da diese sehr eng mit der Hauptgeschichte verknüpft sind. Ein weiterer Mythic-Path ist der Lich, bei dem es sich um einen mächtigen Totenbeschwörer handelt. Natürlich handelt es sich dabei eher um einen bösen Charakter, aber auch für Helden mit einer eher negativen Ausrichtung, wird das Spiel nachvollziehbare Grunde liefern, warum diese sich gegen die Invasion der Dämonen stellen. Hier weichen die Entwickler ein wenig von der Vorlage ab, um alle Spielertypen anzusprechen. Weiterhin sind der Aeon und der Trickster als Mythic-Path bereits bekannt. Möglich, dass bis zum Release noch weitere hinzukommen.

Belagerung

Der Teil des Spiels, den wir dann als Prototyp selbst ausprobieren durften, stammt aus dem zweiten Kapitel. Nachdem unser Held einen Dämonenangriff überlebt hat, gehen wir zum Gegenangriff über, um die Stadt Drezen von der Höllenbrut zu befreien. Diese sehr kampflastig angelegte Demo soll unter anderem zeigen, wie die Entwickler nun auch groß angelegte Schlachten in die Handlung einbinden wollen. Unsere Gruppe ist gerade erst in die Stadt eingedrungen und muss sich nun in das Zentrum vorkämpfen. Wie wir schnell feststellen, können wir jedoch nicht einfach über den zentralen Zugang marschieren, da dieser großflächig von feindlicher Artillerie abgedeckt ist.

Die Karte der Stadt ist jedoch sehr umfangreich, sie reicht über mehrere Bildschirme und gibt uns allerhand alternative Möglichkeiten, unser Ziel zu erreichen. So soll der Spieler nicht nur in Dialogen, sondern auch bei seinem Handeln in der Spielwelt wichtige Entscheidungen treffen. Wir finden zum Beispiel einen Gang, der in ein unterirdisches Verlies führt. Auf diese Weise kommen wir geschützt zunächst bis in den nächsten Abschnitt der Stadt. Unterwegs treffen wir in einer Zelle eingesperrt auch noch einen Sukkubus. Dieser würde von uns natürlich gerne freigelassen werden und bietet im Gegenzug Hilfe im Kampf an. Allerdings könnte diese Entscheidung auch noch langfristig eher nicht so gute Konsequenzen nach sich ziehen.

Wir entscheiden uns dagegen und öffnen stattdessen an anderer Stelle ein Durchgangstor, um auf diese Weise verbündeten Truppen das Vorrücken zu ermöglichen. Das ist unter anderem wichtig, weil diese Soldaten an bestimmten Stellen kleine Lager errichten, wo wir Vorräte finden, um eventuelle Wunden zu heilen und Zauber wieder aufzufüllen. Um einen Eindruck von den Klassen und den neuen mythischen Fähigkeiten zu bekommen, ist die Demo aber nur begrenzt geeignet. Dafür ist die Zeit einfach zu kurz und der „Ins kalte Wasser geschmissen“-Effekt tut sein Übriges.

Die Demo war zudem noch auf dem Grundgerüst von Kingmaker aufgebaut, also Interface, Charakterporträts, Zaubericons wurden übernommen und teilweise nur als Platzhalter eingebaut. Wrath of the Righteous soll zwar grundlegend auf der gleichen Technik wie sein Vorgänger aufgebaut sein, aber im Design dennoch einen eigenen Anstrich bekommen. Für einen ersten Eindruck hat die Demo aber schon getaugt und Lust auf weitere Abenteuer gemacht. Gespannt sind wir vor allem auf den Strategiepart, von dem wir leider noch nichts sehen konnten. Auf Release-Spekulationen wollten sich die Entwickler noch nicht einlassen. Es kann also auch noch bis ins nächste Jahr dauern. ❑

MATTHIAS MEINT



„Es wird spannend, wie sich die Macher und das Spiel weiter entwickeln.“

Für eine fundierte Einschätzung von Pathfinder: Wrath of the Righteous ist es noch zu früh. Viele Ideen der Entwickler klingen spannend, müssen aber noch in spielbarer Form ihre Stärken beweisen. Ich bin besonders auf das Kreuzzug-Feature gespannt, welches die Königreich-Verwaltung aus dem Vorgänger ersetzen soll. Dieser strategische Teil hat mir an Kingmaker nämlich besonders gut gefallen, hat er dem Spiel doch geholfen, sich ein wenig von anderen Spielen des Genres zu unterscheiden. Ein wenig schade finde ich, dass ich nicht erneut mit lieb gewonnenen Charakteren (insbesondere meinem eigenen Helden) losziehen kann, aber wenn das Spiel wieder so gut geschrieben ist wie der Vorgänger, wird das sicherlich zu verschmerzen sein. Die Prämisse mit dem Kampf der Völker gegen Dämonen klingt jedenfalls spannend. Die in der Demo präsentierte Schlacht um die Stadt Drezen hat schon einmal verdeutlicht, dass die Entwickler gute Ideen haben, um das Abenteuerleben abwechslungsreich zu gestalten.

Wer schon immer mal nervige Taucher verspeisen wollte, ist bei Maneater genau richtig. Moment, das hört sich falsch an. Bitte keine Menschen essen, Kinder!

Von: Christian Dörre

Menschen zu essen ist nicht nur in Rotenburg angesagt, bald dürfen wir das auch selbst. Virtuell! Als Hai!! Das hier ist ein Witz!!! (Twitter-Shitstorm nicht notwendig)

Maneater

Genre: Action-RPG
Entwickler: Tripwire/Blindside Interactive
Hersteller: Tripwire / Deep Silver
Termin: 22. Mai 2020

Stellt euch mal vor, ihr seid ein ungeborenes Bullenhaimädchen, werdet von einem fiesen (und höchstwahrscheinlich streng riechenden) Hinterwäldler namens Scaly Pete aus dem Leib eurer Mutter geschnitten und zum Sterben zurückgelassen. Euer Ziel ist dann ja wohl klar: Überleben, groß und stark werden und anschließend Scaly Pete zerbeißen. Das hier ist allerdings keine Spinnerei von uns, sondern der Story-Aufhänger für das kommende Action-RPG Maneater von Tripwire Interactive. Die Prämisse klingt zwar recht düster, doch seid unbesorgt. Die Entwickler von Blindside Interactive nehmen die Hai-Rache-Story nicht ernster als sie sollten. Stattdessen gibt es jede Menge Quatsch, Chaos und Zerstörung.

Hai gegen Heiopei

Den eher lustigen Ansatz des Open-World-Abenteuers bemerkt man auch direkt an der Präsentation, denn euer Weg vom Baby-Hai zum Schrecken der Meere wird als Teil der Reality-Show Sharkhunters vs. Maneaters präsentiert. Selbst abgefahrene Aktionen werden ganz trocken im Doku-Stil von Sprecher Chris Parnell (Cyril Figgis aus Archer) kommentiert – selbst wenn ihr die Opfer in eurem Haimaul dazu nutzt, um sie als Projektile auf Gegner zu spucken. Das ist zwar lustig, allerdings solltet ihr die zahlreichen verschiedenen Fische, Schildkröten und Menschen lieber verspeisen, da ihr so eure Gesundheit wieder auffüllt und genügend Fresschen auch dafür sorgt, dass euer Hai größer und stärker wird. Wer die Augen offen hält, kann zudem besonders nahrhafte Mahlzeiten entdecken, durch die neue Skills freigeschaltet oder vorhandene Fähigkeiten verstärkt werden. So soll es beispielsweise möglich sein, die Zeit, die man als Hai an Land verbringen kann, zu erhöhen, um den Strand entspannter leer zu fressen. Dies soll aber



Als Hai ist es euer Ziel, so groß und stark wie möglich zu werden. Dafür fresst ihr allerhand Fische. Menschen sind allerdings besonders nahrhaft.

Euer Erzfeind ist der schleimige Redneck Scaly Pete, der eure Mutter umbrachte und eine Reality Show über das Töten von Tieren moderiert. Was für ein Ekel!

Nicht nur Menschen machen Jagd auf euch, auch andere Raubtiere, wie dieser Alligator, möchten euch ans Leder. Es soll auch mehrere (optionale) Bosskämpfe geben.

auch vom Tag-Nacht-Zyklus abhängig sein. So kommen bei Nacht zwar andere Fische und sonstige Tierchen aus ihren Verstecken, aber am Strand finden sich dann höchstens ein paar betrunkene Jugendliche. Doch zurück zu den zusätzlichen Fähigkeiten und Boni: Es lassen sich sogar bestimmte Rüstungen freischalten, anlegen und kombinieren. So gibt es beispielsweise eine Knochen-Rüstung, die vor Schaden schützt und eine Rüstung, die Elektroschocks abgibt. Kombiniert ihr diese, ist euer Hai immer noch geschützt, kann aber mit der Schwanzflosse auch noch ziemlich elektrisierend sein, wenn er angegriffen wird.

Shark Souls

Insgesamt wird es in Maneater sieben Gebiete geben, die sich nicht nur optisch unterscheiden sollen, sondern in denen natürlich auch verschiedene Nahrungsquellen und Feinde vorkommen. Unter anderem schwimmt ihr durch verdreckte Gewässer nah an einer Großstadt, durch Sümpfe, durch die Tiefen des Ozeans, aber auch an einem Strand-Resort vorbei, wo die Schönen, Reichen und besonders Leckeren sich aufhalten. Wer jedoch viele Menschen verspeist, ruft schon bald Jäger auf den Plan. Wie in GTA erhöht sich quasi euer Fahndungslevel. Schwimmt ihr einfach weg, werden die Jäger auch weiterhin das Gewässer bewachen, bekämpft ihr sie jedoch, steigt euer Ruf als Herrscher der Meere und ihr erhaltet besondere Belohnungen. Doch nicht nur schwer bewaffnete Fleischsäcke stellen sich euch in den Weg. In jedem der sieben Gebiete gibt es einen optionalen Boss. Unter anderem tretet ihr gegen einen großen weißen Hai an oder gegen ein riesiges Krokodil. Auch ein wahnsinniger Albino-Pottwal, an dessen Schwanzflosse ein Anker hängt, mit dem er euch attackiert, wurde bereits bestätigt. Die Entwickler sagen, dass man stets abwägen sollte, ob man bereits stark genug ist, sich mit diesen Bestien zu messen. Deshalb sollte man auch gut aufpassen, denn die Bosse halten sich zwar versteckt, doch wenn man ihnen das Futter wegfrisst, kommen sie hervor und greifen an. Die Kämpfe gegen die Bossgegner sollen laut Entwicklern fordernd und taktisch sein. Nach einem Sieg erhalte man jedoch richtig große Belohnungen und besondere Evolutionspunkte, mit denen sich der Hai weiterentwickeln lässt. Bislang zeigte man jedoch nur Kämpfe gegen menschliche Gegner, die aber auch verdammt lustig aussehen. So springt man beispielsweise meterhoch aus dem Wasser, macht mehrere Saltos und schnappt sich bei der Landung einen Jäger vom Jet-Ski. Oder man schwimmt unter ein Boot, nur um dann hochzuschnellen und mitten durchzubrechen. So lustig das aussieht und so vielversprechend die Aussagen der Entwickler auch klingen, bei einigen Dingen sind wir noch ein wenig skeptisch. So gibt es bislang keinerlei Aussagen zum allgemeinen Questdesign und grafisch sieht Maneater nett aus, kann mit anderen aktuellen Titeln aber nicht mithalten. ❑



In den verschiedenen Gewässern soll es viel Abwechslung und auch jede Menge zu entdecken geben. Wir sind uns ziemlich sicher, dass in diesem Schiffswrack eine nette Belohnung versteckt ist.

CHRISTIAN MEINT



„Albern und blutig – Maneater ist weit oben auf meiner Most-Wanted-Liste."

Ich hoffe wirklich sehr, dass sich die Entwickler ein gutes Questdesign einfallen lassen, denn es wäre zu schade, wenn man einfach nur rumschwimmen und fressen könnte. Da wäre nach einer halben Stunde dann wohl die Luft raus. Allerdings bin ich optimistisch, dass Maneater kein Langweiler wird, denn die bisher veröffentlichten Infos und das gezeigte Gameplay-Material lassen eher vermuten, dass Tripwire und Blindside hier wunderbar kreativen Quatsch abliefern, der tatsächlich Spaß macht. Die Kämpfe wirken richtig cool, die Gebiete sind abwechslungsreich gestaltet und angeblich soll es allerhand Geheimnisse zu entdecken geben. Auch die Präsentation mit dem Erzähler macht einen guten Eindruck. Besonders freue ich mich aber auf die Kämpfe gegen die sieben Monster des Meeres. Ich glaube, Maneater wird doof, aber spaßig.

KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

ROCKSTAR

Mitgründer Dan Houser verlässt das GTA-Studio

Etwas überraschend hat der Publisher Take-Two Interactive bekannt gegeben, dass Dan Houser das Entwicklerstudio Rockstar Games nach 22 Dienstjahren verlassen wird. Sein letzter Arbeitstag soll aktuellen Informationen zufolge der 11. März 2020 sein, zuvor hatte er bereits eine längere Pause eingelegt.

Dan Houser ist übrigens nicht irgendein Mitarbeiter, sondern einer der Gründer von Rockstar Games. Gemeinsam mit seinem Bruder Sam Houser, Terry Donovan, Jamie King und Gary J. Foreman hatte er das Entwicklerstudio im Jahr 1998 in New York aus der Taufe gehoben und war zuletzt unter anderem als Vizepräsident der Firma tätig. Erst zwei Jahre zuvor hatte er beim damaligen GTA-Publisher BMG Interactive eine Festanstellung bekommen. Bei mehreren Teilen der GTA-Reihe diente Dan Houser als Drehbuchautor, Sprecher sowie Produzent. Auch außerhalb der Spieleindustrie war Dan bekannt: 2009 wurde er vom Time Magazine gemeinsam mit seinem Bruder zu den 100 bedeutendsten Persönlichkeiten des Jahres gezählt. Trotzdem sind die beiden Houser-Brüder dafür bekannt, dass sie die Öffentlichkeit meiden. Zudem betonten sie stets, dass die Entwicklung von Spielen wie GTA nicht die Leistung eines einzelnen ist, sondern Rockstar Games als ganzes für den Erfolg verantwortlich ist. Zuletzt hatte Houser als Lead Writer Grand Theft Auto 5 und Read Dead Redemption 2 verantwortet. Zu anderen bekannten Spielen aus der Feder von Dan Houser gehören Bully und Max Payne 3.



Warum er das Studio nun verlässt, ist bisher allerdings ebenso wenig bekannt wie sein nächstes Ziel. Auswirkungen auf die Rolle seines Bruders Sam Houser bei Rockstar Games soll der Abgang von Dan übrigens nicht haben. In der Verlautbarung von Take-Two Interactive heißt es: „Nach einer erweiterten Pause im Frühjahr 2019 verlässt Dan Houser, Vizepräsident von Rockstar Games, die Firma. Dan Housers letzter Tag wird der 11. März 2020 sein. Wir sind extrem dankbar für seine Leistungen. Rockstar Games hat einige Spielwelten mit den besten Wertungen und dem größten kommerziellen Erfolg erschaffen, eine weltweite Community mit leidenschaftlichen Fans sowie ein unglaublich talentiertes Team, das weiterhin an aktuellen und künftigen Projekten arbeiten wird.“ ❑

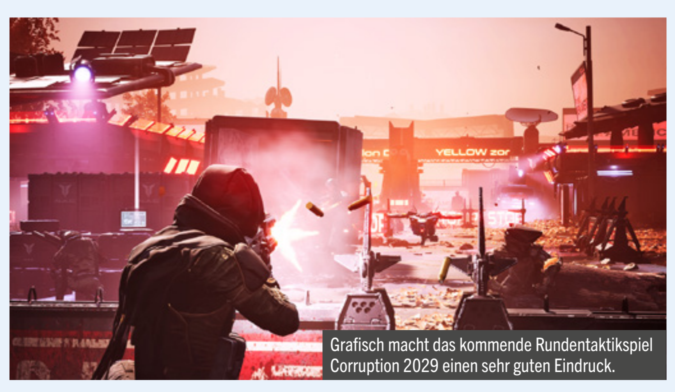
Info: www.rockstargames.com

CORRUPTION 2029

In die nächste Runde

Der schwedische Entwickler The Bearded Ladies hat mit Corruption 2029 ein neues Rundentaktik-Spiel angekündigt und veröffentlicht es bereits kurz nach unserem Redaktionsschluss am 17. Februar 2020. Das Studio hat bereits mit Mutant Year Zero: Road to Eden Erfahrungen im Genre gemacht. Corruption 2029 versetzt euch in ein dystopisches Amerika in der nicht sehr fernen Zukunft. Euer Team an Soldaten macht sich auf, ein finsteres Regime zu infiltrieren, um hinter die Ursachen einer mysteriösen „Verderbnis“ zu kommen, welche das Land in eine Ödnis verwandelte und der zwielichtigen Regierung dabei half, die Macht zu ergreifen. Ähnlich wie in Mutant: Year Zero schickt ihr eure Kämpfer in taktische Rundenschlachten, bei denen euch Stealth-Elemente, verschiedene Waffen und Fähigkeiten dabei helfen, den Sieg zu erringen. ❑

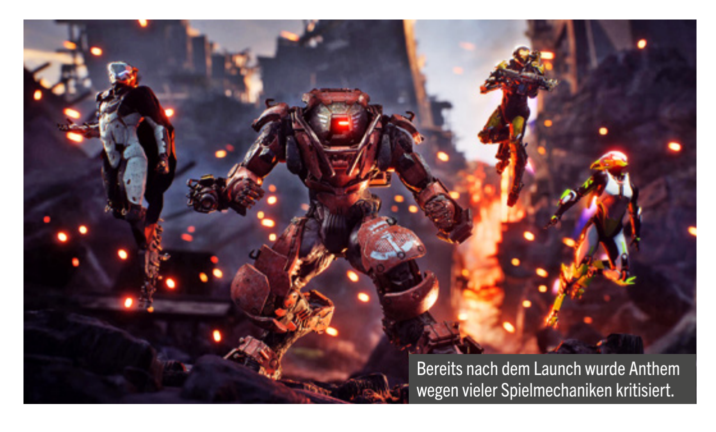
Info: epicgames.com



Grafisch macht das kommende Rundentaktikspiel Corruption 2029 einen sehr guten Eindruck.

ANTHEM

Alles neu macht der Mai?



Bereits nach dem Launch wurde Anthem wegen vieler Spielmechaniken kritisiert.

Vor fast einem Jahr veröffentlichte Bioware das Onlinespiel Anthem und fuhr heftige Kritik ein, die selbst heute noch anhält. Biowares Casey Hudson hat sich jetzt an die Community gewandt und angekündigt, dass weiter am Spiel entwickelt wird und ein großes Redesign kommt. Hudson erklärt, dass Bioware seit dem Release von Anthem viel am Spiel gearbeitet hat, um es zu verbessern und neuen Content einzufügen. Doch das ist nicht genug. Die Fans wollen fundamentalere Anpassungen, etwa am Loot und am Endgame. Deswegen befindet sich ein Redesign in Arbeit. Es sollen keine neuen Seasons mehr für das „alte“ Anthem kommen, da sich das Team jetzt auf die neue Version konzentriert. Es gibt allerdings weitere Events, neue Store-Inhalte und man wird frühere Herausforderungen wiederholen, damit die Spieler weiterhin etwas zu tun haben. ❑

Info: blog.bioware.com

YAGER

Tencent steigt ein



Das Berliner Entwicklerstudio hinter Spec Ops: The Line, Yager Development, hat seit 10. Februar einen neuen Investor: Der chinesische Technologiekonzern Tencent kaufte eine „strategische Minderheitsbeteiligung“, wie die beiden Unternehmen bekannt gegeben haben. Das frische Kapital werde laut Yager zur Verstärkung der Entwicklungs- und Publishing-Tätigkeiten für das Actionspiel The Cycle sowie für zukünftige Projekte verwendet.

Tencent mag zwar nicht allen Spielern in Deutschland ein Begriff sein, international ist der Publisher aber das größte Unternehmen der Videospielindustrie. Zum Beispiel gehört Tencent das Studio hinter League of Legends, Riot Games. Auch 84 Prozent des finnischen Mobilegame-Giganten Supercell (Clash of Clans) gehören den Chinesen und obendrein hat man einen Anteil von 40 Prozent der Aktien von Epic Games. ❑

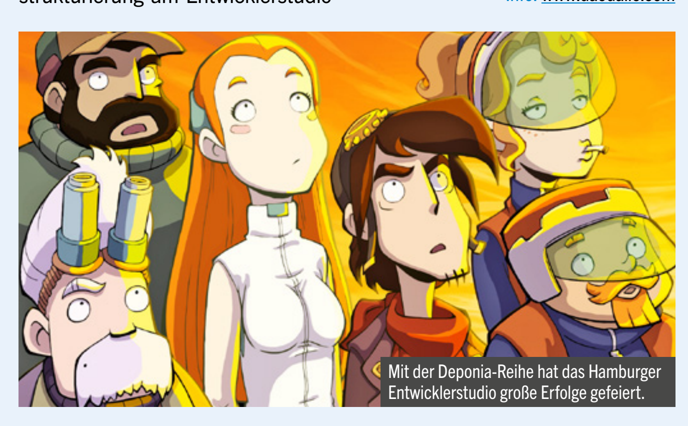
Info: www.yager.de

DAEDALIC

Restrukturierung nötig?

Beim Hamburger Publisher und Entwicklerstudio Daedalic scheint nicht alles rund zu laufen. Erst wurde das Echtzeitstrategie-Projekt A Year of Rain nach einer kurzen Early-Access-Phase auf Steam abgebrochen und nun meldet sich der Mehrheitseigner Bastei Lübbe AG zu Wort. In einer Pressemitteilung gab der Verlag bekannt, dass man Wertminderungen an der Finanzbeteiligung vornimmt und eine Restrukturierung am Entwicklerstudio plant. Konkret soll Bastei Lübbe eine Wertminderung von 12 bis 14 Millionen Euro vornehmen. Wie sich das nun auf das geplante Der Herr der Ringe: Gollum auswirken wird, dazu hat sich Daedalic noch nicht geäußert. Obwohl der Publisher noch im März 2019 von einem Action-Adventure mit großer Vision gesprochen hat, liegen bis dato sehr wenige Informationen über das Spiel vor. Hoffen wir das Beste. ❑

Info: www.daedalic.com


Mit der Deponia-Reihe hat das Hamburger Entwicklerstudio große Erfolge gefeiert.

MOST **WANTED**

An dieser Stelle präsentieren euch vier PC-Games-Mitarbeiter ihr heißersehntestes Spiel des nächsten Monats – ganz gleich ob Triple-A, Indie-Geheimtipp, DLC oder Mod.



FELIX SCHÜTZ

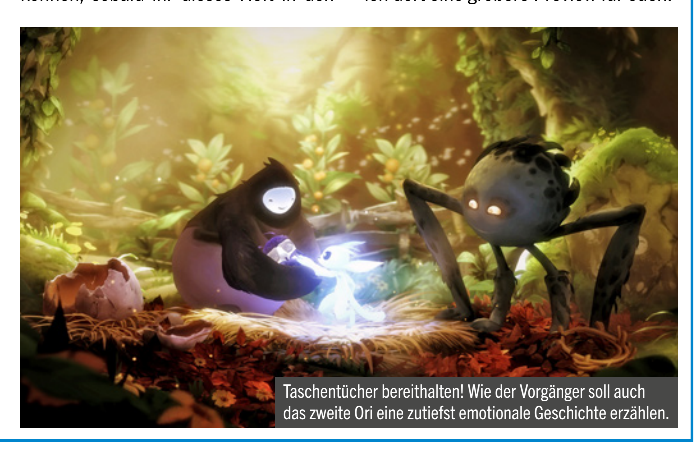
ORI AND THE WILL OF THE WISPS

„Nach dem großartigen Vorgänger kann ich's kaum noch erwarten!"

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Moon Studios
Hersteller: Xbox Game Studios
Termin: 11. März 2020

Schon der Vorgänger Ori and the Blind Forest war erstklassig spielbar und einfach zum Heulen schön! Wie wollen die Moon Studios das eigentlich noch toppen? Bald wissen wir es!

Stolze fünf Jahre haben die Entwickler am Ori-Nachfolger gewerkelt. Eine lange Zeit für ein Metroidvania! Aber es zeigt eben auch, dass sich das Team nicht einfach auf alten Lorbeeren ausruhen will. Ori and the Will of the Wisps soll zwar im Kern dem Vorgänger treu bleiben, aber auch jede Menge besser machen, zum Beispiel die Kämpfe: Die waren im ersten Ori ein klarer Schwachpunkt, darum wurde das System komplett ersetzt. Ori soll diesmal unter anderem Energiewaffen wie Schwerter und Bögen nutzen können. Das Bewegungsrepertoire wurde ebenfalls erweitert, beispielsweise kann sich das Geisterkind nun schnell durch bestimmtes Erdreich graben. Auch das Fähigkeitensystem wurde ausgetauscht und durch ein flexibles Modell ersetzt, das verschiede Spielweisen unterstützen soll, vermutlich ähnlich wie im derzeitigen Genre-Primus Hollow Knight. Mehr Bosse und Fluchtsequenzen sind geplant, außerdem soll es nun NPCs geben, denen Ori auf seiner Reise durch die neue Spielwelt begegnet. Auch die sensationelle Optik, eine Mischung aus 2D- und 3D-Grafik, scheint noch mal eine ganze Ecke spektakulärer zu sein als im Vorgänger. Ganz persönlich freue ich mich außerdem wieder auf den Soundtrack aus der Feder von Gareth Coker, der schon im ersten Teil für Gänsehaut sorgte. Übrigens: Wenn alles glatt geht, habe ich Ori and the Will of the Wisps bereits ausführlich anspielen können, sobald ihr dieses Heft in den Händen haltet. Werft also einen Blick auf pcgames.de und auf unseren Youtube-Kanal – sehr wahrscheinlich habe ich dort eine größere Preview für euch!



Taschentücher bereithalten! Wie der Vorgänger soll auch das zweite Ori eine zutiefst emotionale Geschichte erzählen.



MATTI SANDQVIST

PANZER CORPS 2

„Schöner, größer und mehr Taktikoptionen – das wird kolossal!"

Genre: Strategie
Entwickler: Flashback Games
Hersteller: Slitherine Ltd.
Termin: 19. März 2020

An Hexfeld-Strategiespielen mit WK2-Setting mangelt es aktuell nicht, trotzdem freue ich mich riesig auf Panzer Corps 2.

Mit dem ersten Teil der Panzer-Corps-Reihe habe ich mehr als hundert Stunden verbracht. Kein Wunder, denn das 2011 erschienene Spiel verstand sich als geistiger Nachfolger der Panzer-General-Serie von SSI, die zu den von mir am meisten gespielten Titeln der 90er-Jahre gehören. Während der erste Teil von Slitherine nicht viel mehr als frische Szenarien und eine überarbeitete Grafik mit an Bord hatte, wollen die Entwickler nun beim zweiten Teil viele neue Features einbauen. So können wir zum Beispiel selbst bestimmen, welche Stärken unser General haben sollte – ob seine Einheiten etwa noch schneller Erfahrung sammeln oder Boni durch Blitzkriegtaktiken bekommen. Am wichtigsten finde ich aber, dass die Entwickler das Kriegsarsenal kräftig erweitert haben: Uns stehen sage und schreibe über 1.000 historisch akkurate Panzer, Flugzeuge, Artillerien, Schiffe und Infanterieeinheiten des Zweiten Weltkrieges zur Verfügung. Die Optik hat Slitherine aber auch nicht vernachlässigt, was vor allem bei der detaillierten Darstellung der vielen Truppentypen gleich ins Auge fällt. Mir gefällt es auch, dass alle Einheiten animiert sind, womit die riesigen Schlachtfelder ein wenig lebendiger als etwa noch im ersten Teil wirken. Am meisten freue ich mich aber auf die alternativen Szenarien, die es auch im zweiten Teil geben wird. Ob es nun die tatsächliche Durchführung der Operation „Seelöwe", sprich die Invasion Englands durch die Wehrmacht, oder gar die Eroberung der USA sein wird, das werde ich erst beim Test von Panzer Corps 2 erfahren. Immerhin ist es nicht mehr lange bis dahin, das Spiel soll nämlich schon am 19. März erscheinen.



Eine der Kampagnen führt uns auch wieder nach Frankreich, wo wir die Maginot-Linie von der Flanke angreifen.

DIE WICHTIGSTEN TITEL DER **NÄCHSTEN DREI MONATE**

Ori and the Will of the Wisps
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Moon Studios
Publisher: Microsoft
Termin: 11. März 2020

Doom Eternal
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: id Software
Publisher: Bethesda
Termin: 20. März 2020

Bleeding Edge
Genre: Action
Entwickler: Ninja Theory
Publisher: Microsoft
Termin: 24. März 2020

Half-Life: Alyx
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Valve
Publisher: Valve
Termin: März 2020

Resident Evil 3
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Capcom
Publisher: Capcom
Termin: 3. April 2020

Trials of Mana
Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Square Enix
Publisher: Square Enix
Termin: 24. April 2020

Gears Tactics
Genre: Rundentaktik
Entwickler: The Coalition
Publisher: Xbox Game Studios
Termin: 28. April 2020

Minecraft Dungeons
Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Mojang Studios
Publisher: Xbox Game Studios
Termin: April 2020

Wasteland 3
Genre: Rollenspiel
Entwickler: inXile Entertainment
Publisher: inXile Entertainment
Termin: 19. Mai 2020

New World
Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: Amazon Games
Publisher: Amazon Games
Termin: 26. Mai 2020



LUKAS SCHMID

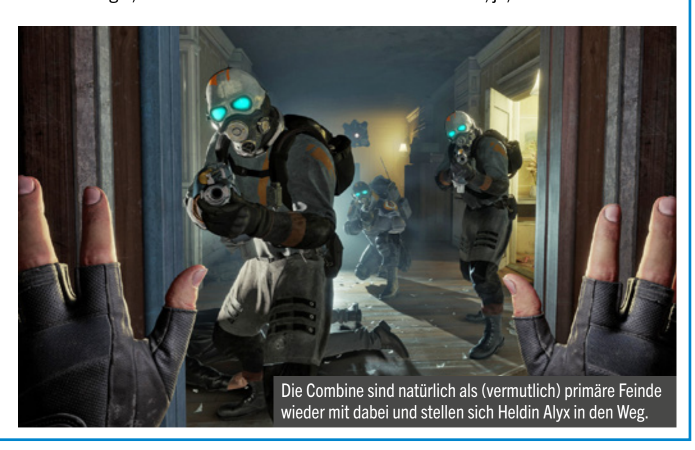
HALF-LIFE: ALYX

„Wenn's auch nicht Teil 3 ist, erwarte ich mir dennoch Großes."

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Valve
Hersteller: Valve
Termin: März 2020

Werden wir irgendwann eine Auflösung für den extrem spannenden Cliffhanger am Ende von Half-Life 2: Episode 2 bekommen? Das ist weiterhin unklar.

Wem das aber egal ist, weil er einfach nur endlich wieder einmal in die Half-Life-Welt eintauchen will, egal, ob es endlich Antworten gibt oder nicht, der darf sich auf den März freuen. Denn dann erscheint Half-Life: Alyx, das die Geschichte der Vorgänger aber nicht fortsetzt, vielmehr handelt es sich bei dem Titel um ein Prequel. Anstatt wieder in die Heroenschuhe Gordon Freemans zu schlüpfen, übernehmen wir darin die Kontrolle über eine jüngere Version von Alyx Vance. Gemeinsam mit ihrem Vater Eli Vance begibt sie sich in den Jahren, in denen Gordon im Tiefschlaf weilt, in den Kampf gegen die außerirdischen/interdimensionalen Combine, welche die Kontrolle über die Erde übernommen haben. Warum jetzt also doch ein neues Half-Life? Nun, um Valves neue VR-Brille Index zu verkaufen, denn der Ego-Shooter wird ausschließlich in VR spielbar sein. Dankenswerterweise können neben der Index aber auch die meisten anderen gängigen VR-Brillen genutzt werden. Valve meint bloß, dass mit dem hauseigenen Gerät das Spielerlebnis am besten sein würde. So oder so werden uns extrem dynamische Gefechte mit unzähligen Objekten, mit denen wir interagieren können, versprochen. Während es in Half-Life 2 die Gravity Gun gab, mit der wir Gegenstände hochheben und durch die Gegend – und auch auf Feinde – pfeffern konnten, kommt diese Aufgabe diesmal unseren Handschuhen zu; die sogenannten Grabbity Gloves sind sogar noch vielseitiger und verfügen über diverse Anzeigen wie unsere Lebensenergie, damit die VR-Immersion nicht durch Bildschirmanzeigen gestört wird. Ich freue mich auf den Titel! Aber irgendwann liefert ihr schon auch noch Half-Life 3 nach, ja, Valve?



Die Combine sind natürlich als (vermutlich) primäre Feinde wieder mit dabei und stellen sich Heldin Alyx in den Weg.



SASCHA LOHMÜLLER

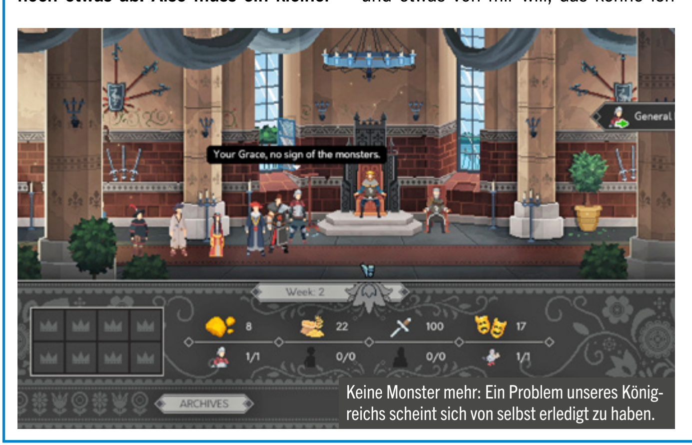
YES, YOUR GRACE

„Rio Reiser applaudiert aus dem Grab – hier werdet ihr zum König."

Genre: Strategie
Entwickler: Brave at Night
Hersteller: No More Robots
Termin: 06. März 2020

Eigentlich wollte ich hier was zu Wasteland Remastered schreiben, aber irgendwie schreckt mich der Grafikstil noch etwas ab. Also muss ein kleiner Indie-Titel herhalten. Das ist ja auch okay.

Dass ständig jemand hereinspaziert und etwas von mir will, das kenne ich ja bereits aus dem Büro. Dann will Lukas plötzlich kostenlose Mozartkugeln für alle, Matti fordert Nightwish oder irgendwas anderes Finnisches als Fahrstuhlmusik und die Praktikanten hätten gerne Licht in ihrem Verschlag. Im Indie-Titel Yes, Your Grace des britischen Studios Brave at Night müsst ihr mit ähnlichen Bitten klarkommen. Denn hier verkörpert ihr den Herrscher eines mittelalterlichen Reiches, der täglich von Untergebenen aufgesucht wird, die irgendetwas von ihm wollen – das reicht vom Wunsch nach einem neuen Pub bis zum Hilfegesuch gegen einfallende Monsterhorden. Eure Aufgabe ist es, zu entscheiden, welcher Bitte ihr nachkommt und wen ihr wieder fortschickt. Denn: Bei alledem müsst ihr darauf achten, dass ihr eure Ressourcen nicht für unwichtigen Krempel verschwendet, denn dann fehlen sie woanders. Zeitgleich machen euch nämlich auch andere mittelalterliche Probleme zu schaffen: Kriege und Intrigen. Dementsprechend bildet ihr Truppen aus und schmiedet Bündnisse mit anderen Lords, auf dass ihr nicht ins Hintertreffen geratet. Und nebenbei will natürlich auch noch die Monarchen-Familie bei Laune gehalten werden. Klingt alles sehr unterhaltsam, zumal laut Aussage der Entwickler auch der Humor und die Story nicht zu kurz kommen sollen. Ob das alles eintrifft, können wir noch nicht sagen, denn das Spiel erscheint erst am 6. März und es gab bislang weder eine Early-Access-Phase noch eine Anspielmöglichkeit. Wir lassen uns also in ein paar Tagen überraschen.



Keine Monster mehr: Ein Problem unseres Königreichs scheint sich von selbst erledigt zu haben.



PAULA | Social Media
Event-Nerd
LUKAS | Games Aktuell
SciFi-Nerd
VERONIKA | E-Commerce
CosPlay-Nerd
JOHANNES | N-Zone
Nintendo-Nerd
WILLI | PCG Hardware
Video-Nerd
TANJA | PC Games MMore
MMORPG-Nerd
MATTI | play4
Konsolen-Nerd
MATTHIAS | PC Games
Action-Nerd
ALECO | PCG Hardware
VR-Nerd
Folgt uns:
MMORE
Raspberry
Völlig kopfl
RasPi2Go
ZeroTier
Digital Signage
OUTRIDERS
PC Games
EXTENDED
SHADOWRUN
HONG KONG
THE DIVISIO
WARLORDS OF NEW
play4
DOO
ETERNA
LINU
DELUG-DVD
Edge Computi
linuxU
SHELL-TOO

Journey to the Savage Planet

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Typhoon Studios
Hersteller: 505 Games
Termin: 28. Januar 2020
Preis: ca. 30 Euro
USK: ab 12 Jahren

Von: David Benke

Gestrandet auf einem fremden Planeten – ohne Treibstoff, Ausrüstung oder auch nur geringste Überlebenskenntnisse. Herzlich willkommen bei Journey to the Savage Planet.

Der Weltraum, unendliche Weiten. Wir schreiben das Jahr 2034. Dies sind die Abenteuer eines namenlosen Astronauten, der allein mit seiner vorlauten Bord-KI unterwegs ist, um fremde Galaxien zu erforschen, neues Leben und neue Zivilisationen – so oder so ähnlich lässt sich die Geschichte von Journey to the Savage Planet zusammenfassen, dem neuen First-Person-Action-Adventure von Typhoon Studios. Das Erstlingswerk der kanadischen Entwickler bietet eine spannende Mischung aus dem Entdeckergeist von Star Trek und der Gameplayformel von No Man's Sky, weist dabei aber einen entscheidenden Unterschied zu seinen Vorbildern auf: Es nimmt sich weitaus weniger ernst.

Der Spacetrip ist wild, frech, farbenfroh und voller Humor, der sich wie ein roter Faden durch das gesamte Abenteuer zieht. Das zeigt sich bereits zum Auftakt, wenn ihr aus einer Reihe von Fotos das eurer Spielfigur auswählen sollt. Neben ein paar schrägen Gestalten steht auch ein Hund zur Verfügung – ein netter Gag mit spielerischen Auswirkungen. Entscheidet ihr euch nämlich dafür, in die felligen Fußstapfen von Weltraum-Pionierin Laika zu treten, rennt ihr künftig bellend, knurrend und hechelnd durch die Spielwelt.

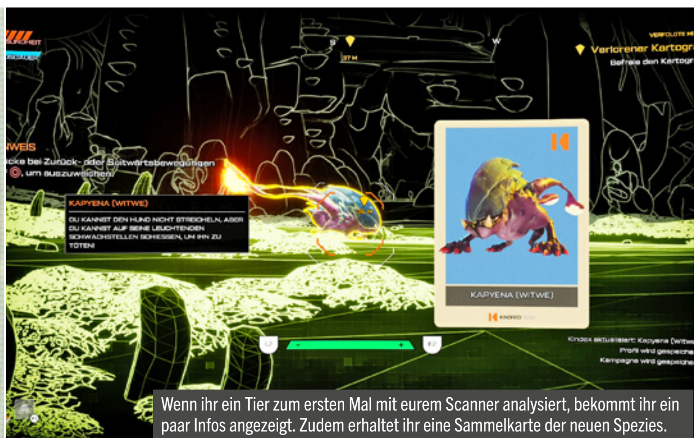
Schöne neue Welt

Deren Erkundung steht übrigens im Mittelpunkt von Journey to the Savage Planet. Ihr seid schließlich nicht zum Spaß ins All geschossen worden, sondern habt eine Mission zu erledigen. Im Auftrag von Kindred Aerospace, immerhin zum achten Mal in Folge als viertbestes Weltraumunternehmen ausgezeichnet, wurdet ihr ausgesandt, um den Planeten AR-Y 26 auszukundschaften. Es erwartet euch also ein waschechtes Pionierabenteuer, das aber leider nicht ganz so läuft wie geplant – dafür aber so wie erwartet. Denn da euch euer Arbeitgeber weder Ausrüstung noch Grundausbildung mit auf den Weg gegeben hat, stürzt euer baufälliges Raumschiff bereits nach kurzer Zeit ab. Und aus eurer Erkundungs- wird kurzerhand auch noch eine Rettungsmission.

Um diese erfolgreich abzuschließen, gilt es zunächst einmal, die örtliche Flora und Fauna zu kata-



An eurem Bordcomputer müsst ihr in regelmäßigen Tests beweisen, dass ihr noch nicht verrückt geworden seid. Erste Frage: Wie seht ihr eigentlich noch mal aus?



Wenn ihr ein Tier zum ersten Mal mit eurem Scanner analysiert, bekommt ihr ein paar Infos angezeigt. Zudem erhaltet ihr eine Sammelkarte der neuen Spezies.

Die Welt von Journey to the Savage Planet ist kunterbunt und abwechslungsreich gestaltet. Leider gibt es keine Karte.

logisieren und herauszufinden, ob Menschen auf dem fremden Planeten leben könnten. Ihr rennt zu Spielbeginn also die meiste Zeit in First-Person-Perspektive durch die Gegend und analysiert mit eurem Handscanner, was nicht bei drei auf den Bäumen ist. Journey to the Savage Planet setzt euch dabei einige abgefahrene Kreaturen vor die Linse, beispielsweise die sogenannten Mopsvögel – basketballgroße Flatterviecher mit riesigen Kulleraugen, die in ihrer gepanzerten Variante eine Bernsteinrüstung in Form eines Kackhaufens auf dem Schädel tragen. Oder die neurotisch-ängstliche Aggrosprosse, die beim Anblick des Gegners sofort Feuer regnen lässt und daher nur hinterrücks durch einen Piekser in ihr Auge erledigt werden kann.

Insgesamt tummeln sich auf AR-Y 26 über 30 verschiedene Lebensformen, die ihr in euren sogenannten Kindex (ein wunderschönes Wort aus Kindred Aerospace und Kodex) aufnehmen könnt. Diese Jagd hält einen über eine lange Zeit hinweg bei der Stange, verschlägt euch in vier verschiedene Biome und bringt euch so euer neues Zuhause auf Zeit etwas näher. Das sieht dank der Power der Unreal Engine 4 wirklich schick aus. Ob ihr nun den riesigen Pilzwald von Si'ned VII oder die steinigen Weiten der Slamphibiangrube durchwandert, es erwartet euch überall etwas Sehenswertes. Journey to the Savage Planet überzeugt mit seinem ganz eigenen kunterbunten Comic-Stil, der zum speziellen Charme des Spiels beiträgt. Hier macht sich das Know-how des Studios, das aus ehemaligen Entwicklern von Far Cry und Assassin's Creed besteht, merklich bezahlt.

Auf Dauer ist die interstellare Inventur aber etwas eintönig und fordert euch, dank fehlender Karte, einiges an Geduld und Entdeckerdrang ab. Wir waren daher nicht unglücklich, als uns ein paar geheimnisvolle Überreste einer fremden Kultur aus unserem Arbeitsalltag rissen und die tägliche Routine ein wenig abwechslungsreicher gestalteten. Intelligentes Leben sollte es auf der Oberfläche des Planeten nämlich eigentlich nicht geben. Weitere Spurensuche ist also angesagt.

Du kannst nicht vorbei!

So einfach ist diese allerdings nicht. Während eurer Erkundungstour auf AR-Y 26 stoßt ihr immer wieder auf kleinere Hindernisse, die es durch kurze, leider etwas unpräzise Hüpfpassagen zu überwinden gilt. Hier und da steht ihr aber auch mal vor etwas größeren Herausforderungen – beispielsweise einem Abgrund, den ihr nicht überspringen könnt, oder einer brüchigen Wand, die sich nur mit einer Explosion aus dem Weg räumen lässt. Hier kommen dann die rudimentären Metroidvania-Elemente von Journey to the Savage Planet zum Tragen.

Im Verlauf des Spiels könnt ihr euren Charakter nämlich stetig verbessern. Das geht auf zwei Arten: Indem ihr euch orangefarbenen Alien-Glibber in die Visage haut, erhöht ihr Ausdauer und Gesundheit eurer Spielfigur. Erledigt ihr Forscheraufträge, scannt also etwa



Alle Informationen, die ihr über das Leben auf AR-Y 26 sammelt, werden im Kindex zusammengefasst. Der umfasst am Ende beinahe 200 Einträge.


Während eurer Erkundungstouren stoßt ihr immer wieder auf mysteriöse Alienstrukturen, die nahelegen, dass ihr nicht die erste intelligente Spezies auf dem Planet seid.

Auf der Oberfläche von AR-Y findet ihr außerdem blau leuchtende Kohlenstoffvorkommen in Kristallform.

eine bestimme Prozentzahl des Planeten, steigt ihr damit im Rang auf und schaltet neue Ausrüstung frei. Raketenrucksack, Greifhaken und Co stellt ihr mittels 3D-Drucker her – vorausgesetzt, ihr besitzt die benötigte Menge an Kohlenstoff, Silizium und Aluminium. Die Ressourcen lassen sich als Erze in der Spielwelt finden, von Tierkadavern aufsammeln oder ihr verfüttert eine Packung eurer schmackhaften Astronautennahrung „Grob“ an die ansässige Alien-Fauna und lasst sie die benötigten Materialien einfach ausfurzen.

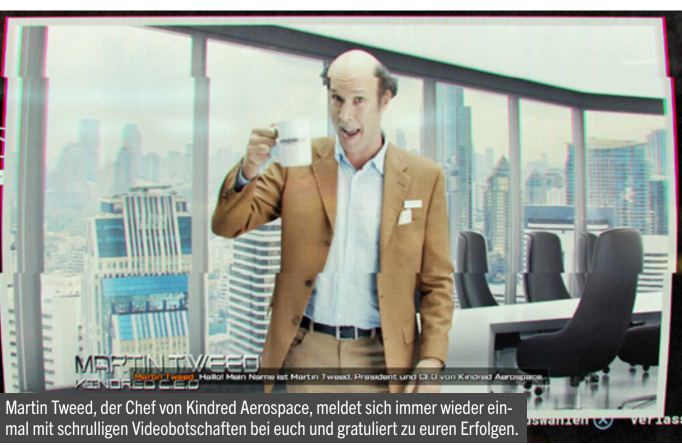
Mithilfe des doch recht überschaubaren Craftingsystems verstärkt ihr auch eure einzige Waffe, einen beinahe bemitleidenswerten Blaster. Der ist zu Beginn so schwach, dass ihr euren Gegnern wohl auch einfach ins Gesicht spucken und damit den gleichen Schaden anrichten könntet. Upgrades sind also bitter nötig, zumal in den Untiefen von AR-Y 26 auch einige weniger friedliebende Kreaturen hausen, die euch ans Leder wollen – etwa die Spießmander-Echsen oder die säurespuckenden Jellywafts, die an fliegende Quallen-Oktopus-Hybriden erinnern.

Der Tod ist nicht das Ende

Eine besondere Herausforderung stellen die vereinzelten Bosskämpfe dar. Die sind zwar sehr rar gesät, verlangen euch spielerisch aber noch am meisten ab. Hier gilt es, die Angriffsmuster des Gegners zu erlernen, Schlägen auszuweichen und Schwachstellen zu treffen. Klingt alles packender als es tatsächlich ist. Die Attacken eurer Widersacher werden schnell vorhersehbar und ihre Achillesferse ist meist in einer knalligen Farbe gehalten. Zudem könnt ihr außerirdische Früchte zu Wurfbomben umfunktionieren. So sind die Scharmützel meist schnell vorbei und werfen die Frage auf, warum Journey to the Savage Planet eigentlich keinen anpassbaren Schwierigkeitsgrad hat.

Sterben werdet ihr trotz des geringen Anspruchs natürlich dennoch mal. Schließlich liegt die Misserfolgs- beziehungsweise Sterberate von Kindred-Aerospace-Angestellten laut CEO Martin Tweed, der immer wieder in skurrilen Realfilmzwischensequenzen auftaucht, ja auch bei geschätzten 15 Prozent. Doch selbst wenn es euch erwischen sollte, zeigt sich das Spiel recht gnädig. Nach einem Bildschirmtod werdet ihr einfach von der künstlichen Intelligenz eures Raumschiffs wiederhergestellt, dürft zum Ort eures Ablebens zurückkehren, eure verlorenen Habseligkeiten einsammeln und einfach weitermachen, als wäre nichts passiert. Am besten verbuddelt ihr noch voller Scham euren Leichnam, um jegliche Spur eures Versagens zu verwischen.

Gut, ihr müsst euch vielleicht einen dummen Spruch eurer Bord-KI E.K.O. anhören. Deren Plapperei dürft ihr per Einstellung im Menü allerdings herunterdrehen, sodass sie während eures Spacetrips nur in den unverzichtbaren Momenten auf euch einredet. Was sich leider nicht anpassen lässt, ist die


Martin Tweed, der Chef von Kindred Aerospace, meldet sich immer wieder einmal mit schrulligen Videobotschaften bei euch und gratuliert zu euren Erfolgen.



Im Menü eures 3D-Druckers stehen euch rund 40 verschiedene Upgrademöglichkeiten zur Auswahl. Die meisten davon verbessern euren Blaster.



Mithilfe des Greifhakens, den ihr als erstes Upgrade freischaltet, könnt ihr über Abgründe schwingen.

Felskralle, der erste große Boss des Spiel, sieht echt fies aus, lässt sich aber doch relativ leicht ins Jenseits schicken.

Gebt ihr den Löffel ab, findet ihr all eure verlorenen Ressourcen in einem gelben Notfallpaket mit Leuchtfeuer wieder.

MEINE MEINUNG

David Benke



„Nicht sonderlich komplex, aber trotzdem recht kurzweilig."

Journey to the Savage Planet lebt zu großen Teilen von seinem schrillen Design und charmanten Humor. Die verrückten Realfilmschnipsel, die abgedrehten Aliens, die bunte Spielwelt mit all ihren Eigenheiten – das macht den besondern Reiz des Titels aus. Abgesehen davon ist das Action-Adventure aber wohl leider nur guter Durchschnitt. Crafting und Erkunden funktionieren ordentlich, lassen aber Tiefgang vermissen. Die Kämpfe sind zwar nett gemacht, aber nur wenig herausfordernd. Auch das passende Trefferfeedback hat mir gefehlt. Dennoch ist der Weltraumtrip auf jeden Fall mal einen Blick wert. Aufgrund der lockeren Atmosphäre, der Zugänglichkeit und des kurzen Umfangs ist das Erstlingswerk der Typhoon Studios ein idealer Kandidat, um einem den Feierabend zu versüßen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Farbenfrohe Spielwelt mit viel zu entdecken
- ➕ Ausgefallenes Gegnerdesign
- ➕ Toller Humor
- ➕ Gut funktionierende Metroidvania-Elemente
- ➕ Integrierter Koop-Modus
- ➕ Charmanter Comic-Look
- ➖ Niedriger Schwierigkeitsgrad
- ➖ Kaum Wiederspielwert
- ➖ Wenig befriedigende Shooter-Passagen
- ➖ Keine Karte
- ➖ Seichte Geschichte



Sprachausgabe von Journey to the Savage Planet. Die gibt's standardmäßig nur in Englisch mit deutschen Untertiteln. Zumindest im Regelfall. In manchen Momenten wurde bei der Lokalisation auch mal etwas geschlampt, sodass einige Texte im unübersetzten Original erscheinen. Das ist aber natürlich kein Dealbreaker, ansonsten hinterlässt das Action-Adventure nämlich einen technisch sauberen Eindruck. Während unseres Tests sind uns keine Bugs, Glitches oder Crashes untergekommen. Nur die Ladezeiten waren auf der Konsole mal etwas länger.

It's dangerous to go Solo

Alles in allem bietet Journey to the Savage Planet so gute zwölf Stunden Unterhaltung, dann seid ihr mit der linearen, wendungsarmen und doch recht unspektakulären Hauptstory durch. Wer das gesamte Geheimnis rund um AR-Y 26 erforschen will, sollte vielleicht etwas mehr Zeit einplanen. Dafür müssen nämlich noch die üblichen Fleißaufgaben in Form von Sammelgegenständen erledigt werden. Neben fast 200 Kindex-Einträgen, 32 Alienlegierungen und 100 Schleimquellen gibt es auch noch diverse auffindbare Videoübertragungen, die mehr zur Lore verraten. Diese zu suchen verliert aber schnell an Reiz. Mit gerade einmal knapp 20 begehbaren, per Schnellreise verbundenen Gebieten ist der Planet jetzt auch nicht übermäßig groß, man hat schnell jeden Winkel von ihm gesehen und setzt dann doch eher alles daran, den Ort alsbald hinter sich zu lassen.

Wer will, kann sich dafür die Unterstützung eines Freundes holen. Dank Online-Koop ist das Weltraumabenteuer nämlich auch zu zweit spielbar. Dafür müsst ihr lediglich einen Kumpel in eure Sitzung einladen und schon könnt ihr zusammen auf Entdeckungstour gehen. Eine Art Matchmaking, das euch mit fremden Astronauten verkuppelt, gibt es leider nicht. Ebenso wenig wird der Spielfortschritt des Gasts gespeichert, der läuft stattdessen einfach mit der Ausrüstung des Hosts herum. Dennoch verleiht der kooperative Ansatz Journey to the Savage Planet noch einmal eine zusätzliche Facette. Sich gegenseitig wiederbeleben, Feuerschutz geben, oder einfach nur mal eine Ohrfeige zur Stressbewältigung verpassen zu können, rundet das Spielerlebnis einfach nur perfekt ab. ❑



Zu zweit macht der Spacetrip gleich doppelt so viel Spaß, da ihr euch nicht nur gegenseitig helfen, sondern gemeinsam auch jede Menge Blödsinn anstellen könnt.

Was macht man, wenn man auf einem fremden Planeten orangefarbenen Schleim findet? Richtig, man isst ihn!

Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Blizzard
Hersteller: Blizzard
Termin: 29. Januar 2020
Preis: ca. 30 Euro
USK: ab 12 Jahren

Von: Felix Schütz

Warcraft 3 **Reforged**

Ein Kultspiel, neu aufgelegt und mit zeitgemäßer Optik – was eigentlich ein Selbstläufer sein sollte, entpuppt sich für Blizzard als Albtraum. Die Community schäumt vor Wut.

Weder Remake noch Remaster: Blizzard verpasste der Neuauflage von Warcraft 3 den schlichten Untertitel Reforged. Der weckt falsche Erwartungen, denn neu geschmiedet ist hier außer der Grafik erstaunlich wenig. Da hilft es auch nicht, dass Blizzard selbst das Spiel als „völlige Neuschöpfung" bewirbt. Nun wäre das eigentlich noch kein Problem, bei Starcraft Remastered hat Blizzard schließlich auch nur hübsche 4K-Grafiken drübergepinselt. Doch Warcraft 3: Reforged entfachte gleich zum Release einen regelrechten Shitstorm, die User-Wertungen rasselten in den Keller, viele Käufer verlangten ihr Geld zurück. Wie konnte es nur so weit kommen? Im Test zur enttäuschenden Neuauflage begeben wir uns auf Spurensuche.

Schöne(re) grafik

Die Blizzcon 2018 wird Blizzard so schnell nicht mehr vergessen: Auf ihrer eigenen Fan-Messe mussten die Kalifornier damals heftige Kritik einstecken, vor allem das Mobile-Game Diablo Immortal sorgte für Hohn und Spott. Ganz im Gegensatz zur Ankündigung von Warcraft 3: Reforged, die anfangs noch breites Lob ernten konnte. Schließlich hatten sich viele Fans eine zeitgemäße Neuauflage des Klassikers gewünscht! Neben verschiedenen Upgrades wie modernen Battle.net-Features versprach Blizzard vor allem stark verbesserte Grafik – und die bekommt man auch.

Die Einheitenklötze aus dem Originalspiel wurden in Warcraft 3: Reforged durch liebevoll gestaltete Modelle ersetzt, die erst heran-



Die aufwendig gerenderten Videos sind gut gealtert und sorgen immer noch für viel Atmosphäre. In Reforged liegen sie in höherer Auflösung vor als im Originalspiel.



Nur in sehr wenigen Kampagnenmissionen hat Blizzard inhaltliche Verbesserungen vorgenommen. Hier im Bild: der Bosskampf gegen einen neuen Elfenkönig.

Trotz vieler Kritikpunkte macht die riesige Kampagne immer noch sehr viel Spaß. Das Gameplay ist – bis auf die schwache Wegfindung – hervorragend gealtert.

gezoomt ihre ganze Schönheit entfalten: Ritter und Krieger tragen nun detailreiche Waffen und Rüstungen, Untoten ragen die Knochen aus ihren Leibern heraus und an vielen Monstern ist hübsches Fell und schuppige Haut erkennbar. Dazu gibt's schönere Effekte sowie verbesserte Schatten- und Wasserdarstellung, die Umgebungen wurden aufgehübscht und mit schärferen Texturen beklebt. Das Ergebnis kann zwar längst nicht mit moderner Strategie-Konkurrenz mithalten, sieht aber zumindest wesentlich besser aus früher. (Übrigens: Viele der neuen Grafiken stammen vom malaysischen Studio Lemon Sky, mit dem Blizzard bereits erfolgreich für Starcraft Remastered zusammengearbeitet hat.)

Enttäuschende Cutscenes

An anderer Stelle wurde den Käufern aber eindeutig zu viel versprochen: Auf der Blizzcon 2018 präsentierten die Entwickler noch stark verbesserte Ingame-Zwischensequenzen, in denen die neuen Charaktermodelle mit detailreichen Animationen und stimmungsvoller Gestik glänzten. Davon ist leider nicht viel übrig geblieben: Blizzard hat zwar tatsächlich viele Dialogszenen überarbeitet, doch so cineastisch und stimmungsvoll wie in der ersten Blizzcon-Demo ist das Ergebnis bei Weitem nicht. Immerhin: Neue Kamerawinkel und ein paar frische Details sorgen zumindest dafür, dass sich die Szenen nicht exakt wie im Original anfühlen, dramatischere Momente (z. B. wenn Arthas erstmals Frostmourne in Empfang nimmt) erhalten diesmal ein bisschen mehr Pep. Trotzdem bleibt ein bitterer Beigeschmack: Auf der offiziellen Website wirbt Blizzard nach wie vor mit dem hübscherem Bild- und Videomaterial, das in dieser Form schlichtweg nicht im Spiel zu sehen ist. Das ist eindeutig irreführend und einer der Hauptgründe für den Zorn der enttäuschten Käufer.

Die damals umwerfenden, vorgerenderten Videosequenzen sind natürlich wieder an Bord. Bis auf das Intro, das Blizzard seltsamerweise komplett neu umgesetzt hat, erwarten euch allerdings die gleichen Filmchen wie im Originalspiel. Zumindest liegen die Videos nun aber in höherer Auflösung vor und sind auch besser komprimiert, das erfüllt seinen Zweck: Auch wenn die Cutscenes vielleicht nicht mehr ganz zeitgemäß sind, sorgen sie selbst heute noch für ordentlich Stimmung!

Was wir dafür nicht unbedingt gebraucht hätten, ist die neue deutsche Sprachausgabe. Die klingt zwar nicht schlecht, wurde aber vermutlich nur deshalb aufgenommen, um die vielen Namen der Charaktere und Orte zu übersetzen und sie so an World of Warcraft anzugleichen. Aber immerhin: Das bessere englische Original bleibt unangetastet und ist ebenfalls via Battle.net-Launcher wählbar.

Motivierende Kampagnen

Blizzard hatte ursprünglich geplant, die epische Einzelspielerkampagne (die auch das Add-on Frozen Throne umfasst) zu überarbeiten und sie an die Ereignisse von World of



Im Hauptmenü könnt ihr auf Wunsch auch zur Classic-Version wechseln, dann spielt ihr mit der klobigen Originalgrafik von 2002, das Gameplay bleibt aber identisch.

Die Reforged-Version bietet detailverliebte Charaktermodelle. Auch die Umgebungen wurden mit neuen Texturen, Effekten und Objekten ein wenig verschönert.

Wie im Original gerät das Geschehen gerne mal unübersichtlich. Dank der guten Steuerung hat man aber trotzdem alles im Griff.

Warcraft anzupassen. Später nahm man davon jedoch wieder Abstand – die Fans würden angeblich keine tiefgreifenden Änderungen wünschen. Deshalb erwartet euch nun die gleiche Einzelspielererfahrung wie im Originalspiel, inklusive der alten Missionen und Easter Eggs. Zumindest wurden aber die drei Bonus-Levels, die ursprünglich Teil der Warcraft-3-Demo waren und später via Frozen Throne nachgeliefert wurden, direkt in die Tutorialkampagne der Orks integriert. Der Exodus der Grünhäute erstreckt sich nun also über fünf Einsätze.

In ein paar Levels hat Blizzard außerdem doch ein paar willkommene Änderungen vorgenommen. So wurde beispielsweise das Layout der Menschen-Mission „Das Ausmerzen von Stratholme" deutlich überarbeitet. Auch in der Untoten-Kampagne entdecken Kenner nun kleine Abweichungen, beispielsweise wird Sylvanas in eine neue Banshee-Heldin und nicht länger in eine Standard-Einheit verwandelt. Und in der darauf folgenden Mission („Der Untergang von Silbermond") seid ihr nicht nur auf einer umgestalteten Map unterwegs, sondern erlebt auch zusätzliche Details: So nutzen die elfischen Boten diesmal auch gelegentlich den Seeweg und am Ende wartet mit Hochkönig Anasterian Sunstrider sogar ein neuer Bosskampf. Von solchen Verbesserungen hätte es gerne noch mehr geben dürfen!

Doch selbst ohne große Verbesserungen kann sich die Kampagne immer noch sehen lassen: Neulinge erwartet eine riesige Handlung mit mehr als 60 abwechslungsreichen Missionen und vier toll designten Völkern! Menschen, Orks, Elfen und Untote setzen auf unterschiedliche Taktiken und bringen eigene Heldeneinheiten ins Spiel – das macht noch ähnlich viel Spaß wie im Original, kommt aber deutlich gemächlicher daher als beispielsweise die Starcraft-2-Kampagnen, in denen enge Zeitlimits für Druck sorgten.

Verpasste chancen

Die gute Nachricht: Auch das Interface von Warcraft 3 ist in Würde gealtert, das Bauen und Kommandieren geht immer noch ordentlich von der Hand. Die schlechte Nachricht: Auch hier bringt die Reforged-Fassung kaum Neuerungen. Auf der Blizzcon 2018 wurde das Spiel noch mit einem neuen, schlankeren Interface präsentiert. Im fertigen Spiel erinnert das HUD jedoch wieder viel stärker ans Originalspiel und lässt sich auch leider nicht skalieren. Auch an der leicht antiquierten Wegfindung dürften sich die Geister scheiden: Manche werden das unverfälschte Spielgefühl von Warcraft 3 zweifellos begrüßen, andere dürften sich aber darüber wundern, wenn sich mehrere Einheiten mal wieder gegenseitig blockieren und man den Truppenhaufen umständlich von Hand entzerren muss.

Leider hat es Blizzard auch wieder versäumt, ein ordentliches Menü einzubauen, in dem sich die Steuerung anpassen lässt: Wer die Tasten umbelegen will, muss wie im alten Warcraft 3 eine custom.txt im Spielverzeichnis anlegen und dort



Auf der Blizzcon 2018 präsentierte Blizzard noch brandneue Ingame-Cutscenes, die dank detailreicher Gestik viel dynamischer wirkten als früher.

Im fertigen Spiel ist von der hübschen Körpersprache leider nix mehr zu sehen und die Kamera ist wieder weit von den Figuren entfernt.

Der eigentlich großartige Mehrspielermodus krankt noch an technischen Mängeln und miesem Matchmaking. Ranglisten und Clan-Support fehlen außerdem noch.

eigene Einträge von Hand setzen. Zeitgemäß sieht anders aus! Ebenso unverständlich: Spielstände wurden in unserem Test nicht in die Cloud geladen. Und wer zwischen neuer und alter Grafik umschaltet (übrigens nur im Optionsmenü möglich), wird dabei feststellen, dass sich der Kampagnenfortschritt nicht überträgt. Wer also eine Weile im Reforged-Modus gespielt hat und dann auf die alten Grafikeinstellungen wechselt, muss die Story wieder von vorne anfangen.

Baustelle Multiplayer

Schon in der Beta-Phase sorgte der einst legendäre Mehrspielerpart von Warcraft 3: Reforged für Stirnrunzeln: Das Spiel neigte beispielsweise zu Lags, es kam öfters zu Verbindungsabbrüchen und die Match-Suche ließ sich gelegentlich einfach nicht abbrechen. Solche Schnitzer sind in einer Beta völlig in Ordnung, doch leider tauchen sie noch im fertigen Spiel auf. Auch das Matchmaking via Battle.net erscheint noch undurchsichtig und führt oft zu unausgeglichenen Partien. Wichtige Features aus dem Originalspiel wie Profile, Turniere oder Ranglisten sucht man noch vergeblich, manches davon soll in Kürze nachgereicht werden. Auch die selbst erstellten Kampagnen (Custom Campaigns), die sich im alten Warcraft 3 größter Beliebtheit erfreuten, werden in Reforged nicht mehr unterstützt.

Zwar hat Blizzard den Funktionsumfang des Editors noch erweitert, allerdings wurden dabei auch die Nutzerbedingungen verändert: So gehen die Rechte der erstellten Maps nun automatisch an Blizzard über. Man will auf diesem Wege sicherstellen, dass sich wegweisende Ideen aus der Community nicht mehr selbstständig machen können. Zur Erinnerung: Dota erblickte ursprünglich als kostenlose Fan-Map in Warcraft 3 das Licht der Welt. Sein kommerzieller Siegeszug begann aber erst Jahre später – bei Konkurrenzentwickler Valve, der ein offizielles Dota 2 auf den Markt brachte.

Und auch mit diesem Schritt hat sich Blizzard wenig Freunde gemacht: Mit einem 30 GB großen Update verschmolz Blizzard den klassischen Client von Warcraft 3 unaufgefordert mit der neuen Reforged-Version. Die Entwickler betonen den Service-Gedanken dahinter, schließlich sollen damit auch Classic-Spieler von Balance-Updates und Matchmaking profitieren. De facto sind Käufer des Originals nun aber an den neuen Client gebunden, mit all seinen Problemen und Einschränkungen, aber ohne neue Grafiken – denn die gibt's nur für Reforged-Käufer. Wer das alte Warcraft 3 starten will, muss einen Umweg nehmen und den Client über die Battle.net-Seite herunterladen.


Viele der unzähligen Mehrspieler-Custom-Maps sind auch mit Reforged spielbar. Leider fehlen aber die Custom Campaigns für Solo-Spieler.

Hoffnung auf Patches

Warcraft 3: Reforged war eine großartige Chance: Der Kampagne neuen Glanz verleihen, die Community zusammenschweißen und den Multiplayer wiederbeleben, damit hätte Blizzard viele Kritiker versöhnen können. Doch davon ist das 30 Euro teure Reforged leider weit entfernt, was vor allem am Multiplayer liegt, der um wichtige Funktionen beschnitten wurde und noch nicht rund läuft. Natürlich könnten ein paar umfangreiches Patches hier noch sehr vieles richten. Doch es bleibt fraglich, ob die enttäuschten Fans überhaupt noch so lange warten wollen. Die gewohnt starke Einzelspielerkampagne rettet die Wertung zwar knapp auf die 7, doch für ein Kultspiel wie Warcraft 3 ist das immer noch ein tiefer, tiefer Fall. ❑

MEINE MEINUNG

Felix Schütz

„Zu wenig, zu teuer: Enttäuschende Rückkehr eines Genre-Klassikers."

So habe ich mir die Rückkehr von Warcraft 3 nicht vorgestellt! Das Grafik-Update gefällt mir ja noch ziemlich gut, besonders die schicken Einheiten sind ein echter Gewinn für die abwechslungsreiche Kampagne. Die habe ich zwar schon zigfach durchgespielt, aber selbst heute – 18 Jahre später! – machen mir die Geschichten um Arthas, Illidan & Co. eine Menge Spaß, und das will schon was heißen. Umso enttäuschter bin ich aber über die abgespeckten Dialogszenen, da haben die Entwickler einfach zu viel versprochen. Im Multiplayer liegt außerdem noch zu vieles im Argen, von technischen Schnitzern über unzuverlässiges Matchmaking bis hin zu fehlenden Features, die schon im Originalspiel enthalten waren. Klar, vieles lässt sich bestimmt noch mit Patches geradebiegen, da ist jetzt vor allem Geduld gefragt. Doch die Enttäuschung wird selbst dann nicht einfach verschwinden: Von einer Firma, die Meisterwerke wie Starcraft 2 geschaffen hat, durfte man schließlich deutlich mehr erwarten.

PRO UND CONTRA

- ➕ Detailverliebte Charaktermodelle
- ➕ Immer noch tolle Story-Kampagne
- ➕ Riesiger Umfang (inkl. Frozen Throne)
- ➕ Gut gealtertes Gameplay
- ➕ Riesige Auswahl an Custom Maps im Mehrspielermodus
- ➕ bungsgrafik
- ➕ Rendervideos
- ➖ Technische Probleme im Multiplayer (z. B. Lags, Verbindungsabbrüche)
- ➖ Unzuverlässiges Matchmaking
- ➖ Kein Support für Custom Campaigns
- ➖ Keine Ranglisten, Clans oder Profile
- ➖ Wegfindung bei Einheitengruppen nicht mehr zeitgemäß
- ➖ Ingame-Cutscenes längst nicht so schick wie ursprünglich angekündigt
- ➖ Kein Menü für freie Tastenbelegung
- ➖ Auch Besitzer der Classic-Version müssen auf neuen Client wechseln



Genre: Strategie
Entwickler: Paintbucket Games
Hersteller: HandyGames
Termin: 30. Januar 2020
Preis: ca.15 Euro
USK: ab 12 Jahren

PC Games HIT-AWARD 9/10

Through the **Darkest of Times**

Von: Maci Naeem Cheema

In Zeiten zunehmender Intoleranz ist freie Kunst wichtiger denn je. Das Antifaschismus-Spiel des Berliner Studios Paintbucket Games zeigt das Grauen, damals wie heute.

Through the Darkest of Times ist eines jener Spiele, die bereits weit vor ihrem Release für unzählige Schlagzeilen sorgten. Ist es bei manchen Spielen schlicht die beliebte Spielereihe, die im Hintergrund steht, so sind es bei anderen besondere Einzelheiten des Titels selbst. Bei dem Erstling des Berliner Indie-Studios Paintbucket Games trifft Letzteres zu. Aber was macht Through the Darkest of Times so besonders? Erstens wäre da der Fakt, dass es sich hier um eines der ersten Spiele handelt, in dem Hakenkreuze dargestellt werden dürfen – so nimmt es eine wichtige Hürde, um Spiele als Kulturgut zu definieren. Zweitens jedoch handelt es sich bei dem Strategiespiel, das auf geschichtlichen Ereignissen beruht, um ein Spiel mit sehr viel politischer Bedeutung. In Zeiten, in denen Rechtsradikalismus und Fremdenfeindlichkeit wieder auf dem Vormarsch sind, spielen Titel wie Through the Darkest of Times eine gravierende Rolle. Sie üben Kritik an der Gesellschaft und senden bedeutende Botschaften. Oder sie gehen sogar so weit, dass sie zusätzlich noch ein gewisses Maß an Aufklärung betreiben. Den Entwicklern gelingt all das enorm gut. Die Frage, die sich einige jedoch stellen, ist: Wie viel Spiel ist da denn drin? Und macht das auch Spaß? Nein, nicht wirklich. „Spaß“ hat man hier recht wenig, es ist aber gleichzeitig ein verdammt gutes Spiel.

Wir sind der Widerstand

Egal ob Frau oder Mann, sozialdemokratische oder katholisch-konservative politische Windrichtung, wir alle sitzen im gleichen Boot. Die Frage, die Through the Darkest of Times uns jedoch stellt, ist, inwieweit wir bereit sind, unsere Segel einzuholen und gegen den Wind zu rudern – egal wie risikoreich, anstrengend oder entmutigend es auch sein mag. Der Wind, der 1933 durch Deutschland tobte, war ein faschistischer und gefährlicher. 1933 ernannte Reichspräsident Paul von Hindenburg den nationalsozialistischen Politiker Adolf Hitler zum Reichskanzler und gab so den Startschuss für die dunkelste Stunde Deutschlands. Das ist eine der ersten handfesten Informationen, mit denen wir konfrontiert werden. Bevor wir uns jedoch in die akkurat dargestellte Geschichte der Machtergreifung der Nazis begeben,



Unzählige Momente schlagen uns in die Magengrube. Paintbucket Games hat mit Historikern zusammengearbeitet, um die Vergangenheit akkurat darzustellen.



Der Großteil der Geschichte von Through the Darkest of Times wird in Schriftform erzählt, die verliert dadurch aber keineswegs ihre erdrückende Stimmung.

Die Farbpalette des Spiels ist sehr reduziert, der Reichstagsbrand und viele andere historische Momente wurden trotz alledem erschreckend in Szene gesetzt.

müssen wir uns noch für eine Spielfigur entscheiden. Per Zufallsgenerator wird uns Name, Geschlecht, Alter und politische Einstellung zusammengewürfelt, daraufhin dürfen wir das Äußere unseres Widerstandskämpfers noch minimalistisch anpassen. Und nun?

Ein Funken Hoffnung?

Das Spielprinzip von Through the Darkest of Times beruht auf dem Strategie-Genre. Wir gründen einen Widerstand, bestehend aus fünf zufälligen Persönlichkeiten. In jeder Spielrunde haben wir die Möglichkeit, unterschiedliche Aktionen gegen die faschistische Regierung zu starten. Wichtig dabei sind die Attribute unserer Charaktere. Empathie zum Beispiel hilft uns dabei, neue Unterstützer für unsere Bewegung zu finden, unsere Stärke hingegen erhöht unsere Erfolgschance, eine SS-Lieferung zu überfallen. Wir können Spenden sammeln, wodurch wir wichtige Gegenstände für weitere Aktionen kaufen können. Besorgen wir uns für ein paar Mark etwas Papier, was nur wenig gefährlich ist, so eröffnet sich uns die Möglichkeit, Flugblätter zu drucken und zu verteilen. Das ist zwar um einiges gefährlicher als mit Arbeitern oder anderen diversen Gruppen zu sprechen, füllt aber unsere Unterstützungs-Anzeige viel rasanter. Im Spielverlauf bekommen wir ab und an auch die Chance, Verfolgten unter die Arme zu greifen und ihnen einen geheimen Unterschlupf anzubieten. Was jedoch, wenn wir es aufgrund von fehlender Aufmerksamkeit verschlafen haben, solch einen Unterschlupf einzurichten?! Through the Darkest of Times konfrontiert uns mit einer Vielzahl an herzzerreißenden Momenten, wenn wir beispielsweise Flüchtlingen keine Hilfe anbieten können oder Mitstreitern in schwierigen Situationen nicht zur Seite stehen können, weil uns schlicht das Geld fehlt. In jeder Runde müssen wir daher clever entscheiden, wie wir uns strategisch orientieren, dürfen dabei aber nie den Blick auf das große Ganze verlieren. Unser Moralwert darf nicht zu sehr sinken, das würde die Auflösung unserer Gruppe bedeuten. Neben Unterstützern, Moral und Gegenständen müssen wir aber auch auf uns selbst und unsere Mitglieder aufpassen. Sehr früh wird nämlich klar: Je risikoreicher wir agieren, desto stärker gestaltet sich unser Widerstand. Die Gefahr, die Gestapo auf uns aufmerksam zu machen, ist aber allgegenwärtig. Werden wir bei einer unserer Aktionen gesehen, so erhöht sich unser Bekanntheitsgrad. Mehrfach während unserer Spielzeit klopfte es an der Tür eines unserer Mitglieder. Unseren ersten Spieldurchlauf haben wir zwar „überstanden“, die Frage, ob wir mehr hätten tun können, brennt aber wie ein Schmiedeeisen auf unserer Haut. Beim zweiten Spieldurchlauf entscheiden wir uns daher für eine riskantere Spielweise. Wir wagen uns an viel gefährlichere Aktionen und nehmen uns weitaus mehr Zeit für unsere Planung. Wir positionieren unsere Mitglieder durchdachter. Bereits in wenigen Spielrunden haben wir



In den Spielrunden sollte man sich viel Zeit nehmen und den Widerstand und seine Mitglieder bestmöglich positionieren. Häufig scheitert es an fehlender Vorbereitung.

Bei einer Aktion wurden wir von einem Zeugen gesehen! Sollen wir flüchten, uns doch lieber verstecken oder volles Risiko gehen, um die Mission erfolgreich zu beenden.

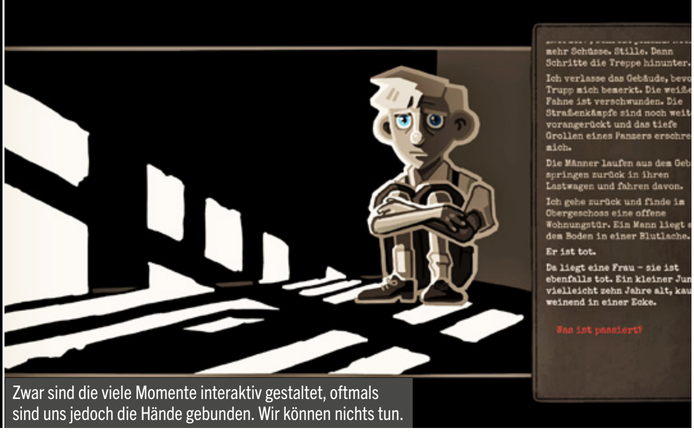
Paintbucket Games ist es gelungen, einen sehr ikonischen Grafikstil zu schaffen, der die Geschichte perfekt einfängt.

weitaus mehr Unterstützer gesammelt als zum gleichen Zeitpunkt beim ersten Durchlauf. Wir fühlen uns, als wären wir vorbereitet auf alles, was so kommen mag. Aber mit jeder gescheiterten Mission werden wir hoffnungsloser und versuchen, selbst in den absolut kritischsten Momenten das Richtige zu tun. Warum? Weil wir es tun müssen, „mehr" tun müssen. Wer, wenn nicht wir? Schließlich werden wir so verzweifelt und wütend, dass unser Widerstand, die „Schmidt-Ramelow-Gruppe", bereits nach wenigen Spielstunden von den Nazis zerschlagen wird. Unser Hauptcharakter, Valentin Schmidt, wird in ein Konzentrationslager verschleppt und getötet, genau wie viele andere MItglieder unseres Trupps. Nach diesem erschreckenden Ende sitzen wir einige Minuten stillschweigend vor dem Bildschirm. Denn uns wird bewusst: Das ist wirklich passiert. Leute wurden wie am Fließband ermordet. Leute, die anders waren. Leute, die anders dachten. Through the Darkest of Times ist kein Spiel, welches gute Laune verbreiten möchte. Through the Darkest of Times will nicht unterhalten. Es schlägt uns in die Magengrube, immer und immer wieder. Das Dritte Reich haben wir alle schon mehrfach in der Schule behandelt, trotzdem sind wir erneut schockiert. Man könnte meinen, Paintbucket Games gibt uns Spielern zu wenig Möglichkeiten, wirklich große Erfolge zu verbuchen. Stets fühlen wir uns, als wären wir nicht stark genug, um wirklich etwas zu erreichen. Aber genau das ist er brillante Schachzug des Entwicklerteams. Es geht nicht darum, die Nazis ein für alle Mal in die Schranken zu weisen. Es geht nicht darum, der strahlende Held zu sein. Es geht um ein aussichtsloses Unterfangen, in dem wir nicht mehr tun können als unser Bestes – auch wenn das nie auszureichen scheint. So viele Menschen wie möglich vor den Gräueltaten der Nazis zu beschützen ist alles, was wir tun können. Sich nicht für den



Trotz der simplen Präsentation gehen uns die Schicksale unserer Spielfiguren sehr nahe. Wir fühlen stets mit.

Die größte Angst ist, dass es an unserer Wohnungstür oder der eines Mitglieds klopft. Die Gestapo hat uns erwischt.



Zwar sind die viele Momente interaktiv gestaltet, oftmals sind uns jedoch die Hände gebunden. Wir können nichts tun.



Zwischen den Spielrunden werden uns Zeitungsartikel präsentiert, die die aktuelle Situation geschichtlich einordnen und uns informieren.

leichteren Weg zu entscheiden, sondern für die Schwachen und Verzweifelten zu kämpfen. Das ist die Botschaft, die uns Paintbucket Games mitgeben möchte. Und es ist erschreckend, wie viele Parallelen man zur heutigen politischen Situation in Deutschland, Europa und überall auf der Welt erkennnen kann. Das macht Through the Darkest of Times selbst weit über seinen geschichtlichen Hintergrund hinaus so unheimlich relevant.

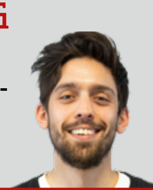
Umhüllt von Rebellion
Abseits der Strategierunden wird uns die Geschichte sehr minimalistisch nähergebracht. Diverse Story-Situationen werden uns mit handgezeichneten und statischen Bildern präsentiert, die ihre Inspiration aus der expressionistischen Kunst der Weimarer Republik ziehen. Selbst die Entscheidung des Grafikstils ist durchdacht. Through the Darkest of Times erinnert optisch an „Entartete Kunst“, darunter fielen damals alle Kunstwerke, die mit der Rassen-Ideologie der Nationalsozialisten nicht in Einklang zu bringen waren. Selbst die Musik, der wir zum Beispiel während unserer Planungen, aber auch in den vielen Handlungsmomenten lauschen, ist Teil des großen Ganzen. Beim tollen Soundtrack handelt es sich nämlich um Jazz der 20er-Jahre – ebenfalls im Dritten Reich verboten. Die Musik ist oft stimmungsvoll, sie ist glücklich und kreiert eine unbestreitbare Sehnsucht nach unbeschwerten Nächten, die schon lange in der Vergangenheit liegen. Zusätzlich zu Bild und Ton blicken wir in den bereits erwähnten Story-Momenten auf in Schriftform erzählte Geschichten aus dem Alltag unserer Spielfigur. Auf unserem Heimweg hören wir zum Beispiel sehr früh in der Geschichte eine Auseinandersetzung. Eine Gruppe von SA-Soldaten bedrängt einen alten Herrn. Through the Darkest of Times lässt uns entscheiden, wie wir vorgehen möchten. Fahren wir nach Hause und meiden die Konfrontation, die unser gesamtes Unterfangen riskieren könnte? Oder mischen wir uns ein? Wir entscheiden uns trotz des Risikos dafür, uns dem Streit zu nähern. Wir steigen von unserem Fahrrad, weiterhin unsicher, ob wir wirklich die Aufmerksamkeit der Nazis auf uns lenken wollen. Doch gleichzeitig wächst in uns das Gefühl, dass unser Widerstand an Bedeutung verliert, wenn wir in solchen Situationen nicht handeln. Beschimpfungen wie „Drecksjude“ hallen durch die Nacht. Der Mann wird auf den Boden geschubst. Wir entscheiden uns dafür, die Nazis anzusprechen, wirklich helfen tun wir aber nicht. Im Nachhinein ärgern wir uns. Dieser Moment der Hilflosigkeit nagt noch lange an unserem Gewissen. Beim zweiten Spieldurchlauf gehen wir in der exakt gleichen Situation volles Risiko, werden von den Nazis verprügelt, aber schaffen es so, dem alten Mann zur Flucht zu verhelfen. In den folgenden Runden haben wir in ihm einen wichtigen Unterstützer. Er ist Arzt und beliefert uns kostenlos mit Medikamenten. Kaum eine Situation in Through the Darkest of Times ist leicht zu entwirren. Manchmal werden wir für tapfere Aktionen belohnt, an anderer Stelle bitter bestraft. Momente wie dieser finden sich zuhauf zwischen den Strategierunden. Zusätzlich beginnt jede Runde mit drei Zeitungsartikeln, die uns ein Gefühl für die aktuelle politische Situation im Land geben. Die Balance zwischen den Erlebnissen unserer Hauptfigur, denen unserer gesamten Widerstands-Truppe und der über allem stehenden Geschichte Deutschlands wird eindrucksvoll von Paintbucket Games inszeniert und lässt uns nach unseren Spielerfahrungen mit folgender Erkenntnis zurück: Through the Darkest of Times ist kein klassisches Spiel, welches schlicht das Ziel erfüllen möchte, zu unterhalten. Es ist so viel mehr. Es symbolisiert nicht nur durch die Sozialadäquanzklausel ein Kunstwerk in Spieleform, es ist auch genau das: Kunst. ❑



Eine Bereitschaft für das Risiko ist enorm wichtig, kann aber auch schnell nach hinten losgehen.

MEINE MEINUNG

Maci Naeem Cheema



„Ohne Zweifel ein wichtiges Kunstwerk, das man gespielt haben sollte.“

Verdammt, es ist erschreckend, wie sehr Through the Darkest of Times im Herzen weh tut. Bitte nie wieder Faschismus! Through the Darkest of Times gelingt es beeindruckend und furchteinflößend zugleich, die dunkelste Stunde Deutschlands in Spieleform zu pressen. Ich hatte sehr hohe Erwartungen an das Antifaschismus-Spiel des jungen Berliner Indie-Studios Paintbucket Games. Kann es wirklich dem schwierigen Thema gerecht werden? Und wird es mehr sein als nur eine simple „Excel-Tabelle“, der es schlicht an Spieltiefe fehlt? Absolut! Through the Darkest of Times befand sich über drei Jahre in Entwicklung und man sieht schnell die Gründe dafür. Die Detailverliebtheit ist beeindruckend, über allem steht aber die Bedeutung des Titels. Nicht nur die geschichtliche Relevanz, sondern auch die, die es heute noch hat. Wir leben in Zeiten, in denen zu viele Menschen vergessen. Danke an Paintbucket Games für den Versuch, uns alle daran zu erinnern.

PRO UND CONTRA

- ➕ Erschreckend akkurat dargestellte Geschichte des Dritten Reichs
- ➕ Durchgehendes Gefühl von Verzweiflung und Wut
- ➕ Eine einzigartige Präsentation, die sich an „Entarteter Kunst“ der Nazi-Ideologie bedient
- ➕ Man merkt schnell, dass das Spiel enorm durchdacht ist
- ➕ Cleveres strategisches Spielprinzip
- ➕ Interessante Charaktere mit nachvollziehbaren Persönlichkeiten
- ➕ Der Wille, noch mehr zu erreichen, erhöht den Wiederspielwert enorm
- ➕ Tolle Vertonung
- ➕ Angenehmes „Tutorial“, das gut die Spielgrundlagen näherbringt
- ➖ Die Aktionen sind etwas einseitig und wiederholen sich zu häufig
- ➖ In den Texten finden sich häufig kleine Sprachfehler, stören aber kaum

WERTUNG 9

Klarer Fall für den Sprengmeister: Während einige Verbündete hinter einer Mauer Schutz suchen, schleicht sich der Pionier aus südlicher Richtung an, um den Tank in die Luft zu jagen.

Genre: Strategie/Taktik
Entwickler: Yippee! Entertainment (Remaster) / Pyro Studios (Ursprungsspiel)
Hersteller: Kalypso Media
Termin: 24. Januar 2020
Preis: ca. 20 Euro
USK: ab 16 Jahren

Commandos 2 **HD Remaster**

Von: Sönke Siemens, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

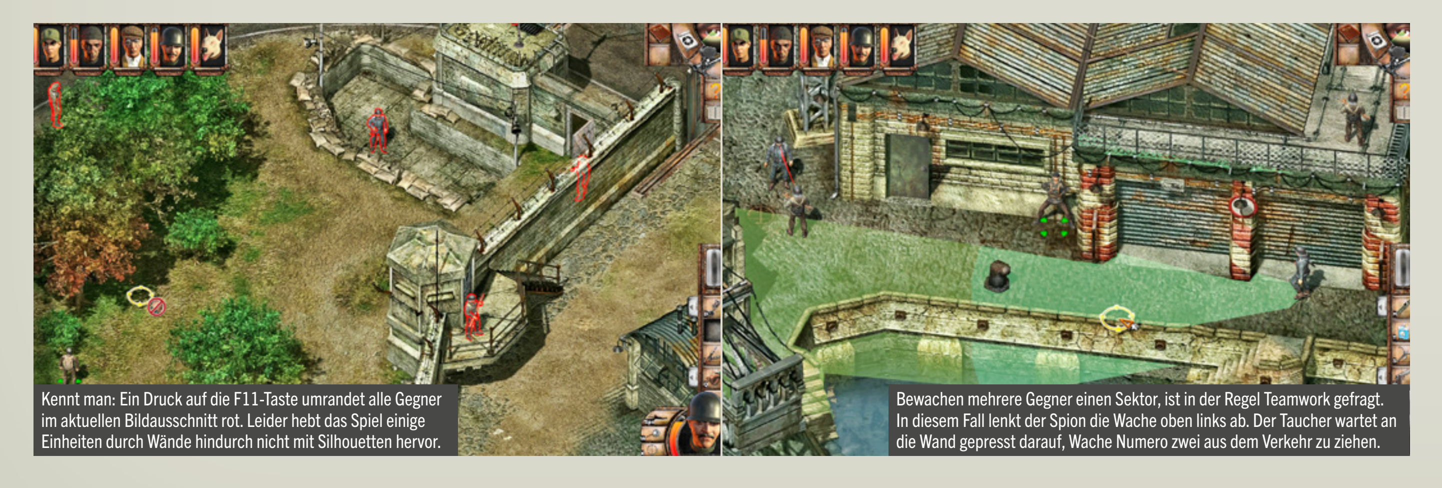
Über 18 Jahre nach dem Release von Commandos 2 erscheint nun das HD Remaster. Kann die Frischzellenkur die hohen Erwartungen erfüllen?

Burma, Mai 1942. Am Boden robbend nähert sich der stämmige Green Beret einer nichtsahnenden japanischen Patrouille. Die Augen des feindlichen Soldaten sind auf den plätschernden Fluss gerichtet, in dem gerade ein Krokodil seine Runden dreht, als ihn plötzlich eine geballte Faust am Kopf trifft und zusammensacken lässt. Der Elitekämpfer fackelt nicht lange, verschnürt sein Opfer an Armen und Beinen, wuchtet es auf seine Schulter, schafft es in eine dunkle Ecke und durchsucht seine Taschen. Lohn der Mühen: eine Zigarettenschachtel, die sogleich als Köder dient, um die nächste Wache von ihrer üblichen Route wegzulocken.

Ein gezielter Stich mit dem Kampfmesser, ein kurzes Röcheln, und dieser Besatzer richtet keinen Schaden mehr an! Doof nur, dass sich Green Beret während des Angriffes für einige Sekunden im Sichtkegel einer Wache am anderen Ende des Flusses befand. Der Posten wird stutzig, kommt sofort angerannt und eröffnet das Feuer. Weil er laut Alarm geschlagen hat, spurten außerdem aus allen Himmelsrichtungen zusätzliche Verstärkungstruppen heran. Weitere Gewehre sind plötzlich auf den Eindringling gerichtet und entladen ihre tödlichen Projektile. Mit blutverschmiertem Gesicht geht der Soldat zu Boden, während die Japaner bereits seine Kollegen umzingeln. Verdammt, so war das eigentlich nicht geplant! Zeit, um den Quicksave-Spielstand zu laden – zum zehnten Mal in dieser Mission …

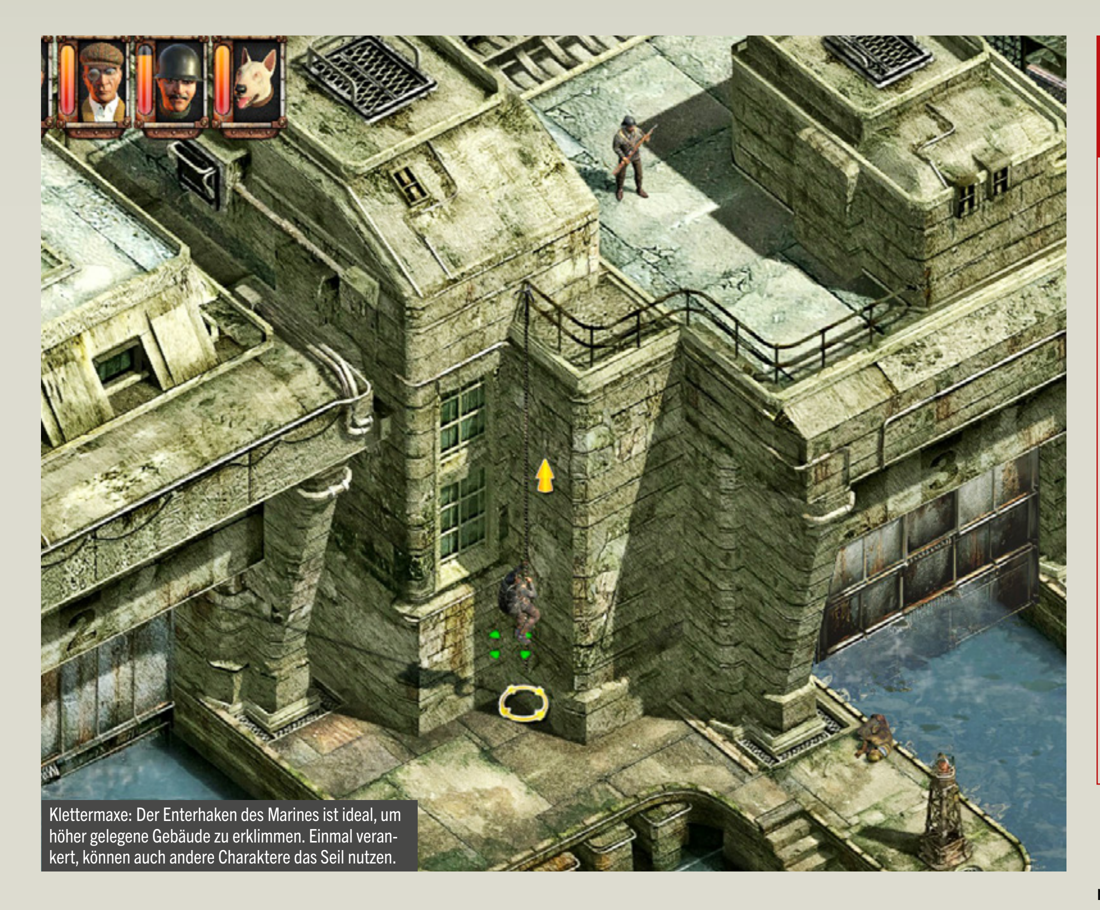
Dezentes Technik-Upgrade

Und damit herzlich Willkommen zum HD Remaster von Commandos 2. Die gute Nachricht gleich vorweg: Die mit Hilfe der Unity Engine realisierte Neuauflage des Echtzeitstrategie-Klassikers aus dem Jahr 2001 ist noch genauso herausfordernd wie eh und je, sieht diesmal allerdings eine ganze Spur besser aus. Hauptgrund hierfür ist die aufgepeppte Grafik. Zur Erinnerung: Damals waren eine Auflösung von 1280x1024 Bildpunkten, 64x64 Pixel große Texturen und Charaktermodelle mit lediglich 218 Polygonen das höchste der Gefühle. Mit dem HD Remaster jedoch läuft das Spiel nun erstmals auch in Full-HD-Auflösung. Die Texturen sind zudem acht Mal so hoch aufgelöst (512x512 Pixel), während die Charaktermodelle



Kennt man: Ein Druck auf die F11-Taste umrandet alle Gegner im aktuellen Bildausschnitt rot. Leider hebt das Spiel einige Einheiten durch Wände hindurch nicht mit Silhouetten hervor.

Bewachen mehrere Gegner einen Sektor, ist in der Regel Teamwork gefragt. In diesem Fall lenkt der Spion die Wache oben links ab. Der Taucher wartet an die Wand gepresst darauf, Wache Numero zwei aus dem Verkehr zu ziehen.



Klettermaxe: Der Enterhaken des Marines ist ideal, um höher gelegene Gebäude zu erklimmen. Einmal verankert, können auch andere Charaktere das Seil nutzen.

DAS SOLL IN ZUKUNFT NOCH VERBESSERT WERDEN

Auf Nachfrage schickte uns Publisher Kalypso Media eine sogenannte Known-Issues-Liste zu. Sie dokumentiert einige Fehler, die die Entwickler derzeit analysieren und in Zukunft noch mittels Patch aus der Welt schaffen möchten. Hierzu zählen unter anderem Darstellungsprobleme auf Widescreen-Displays, fehlende Fahrzeuganimationen (zum Beispiel Räder, die sich nicht drehen), fehlende Fußspuren in Schnee und Sand sowie bereits getötete Gegner, die nach dem Laden eines Spielstandes plötzlich stehend wieder auftauchen (jedoch weiterhin tot sind). Neben der Behebung solcher und anderer Bugs liegt der Fokus der Entwickler aktuell auf der Implementierung weiterer Zoomstufen und Performance-Optimierungen, einer Anpassung der Minimap und dem Nachreichen der Controller-Steuerung.

mit je 700 Polygonen pro Figur ebenfalls deutlich knackiger aussehen.

Das Ergebnis dieser Bemühungen geht in Ordnung und punktet ferner mit leicht überarbeiteten Animationen. Vollends überzeugen kann das Grafik-Update dennoch nicht, da das Ausgangsmaterial nativ nur in 2K-Auflösung vorliegt. Erfolgt eine Darstellung auf 4K-Bildschirmen, wird hochskaliert. Nicht ganz am Puls der Zeit sind darüber hinaus die Zwischensequenzen. Leider muss man nicht einmal genau hinschauen, damit sehr unschöne Kompressionsartefakte ins Auge fallen. Keine Frage, den Aufwand, der beispielsweise bei Halo 2 aus der The Master Chief Collection betrieben wurde, erwartet hier sicher niemand. Aber etwas mehr Cutscene-Optimierung hätte es dann schon sein können.

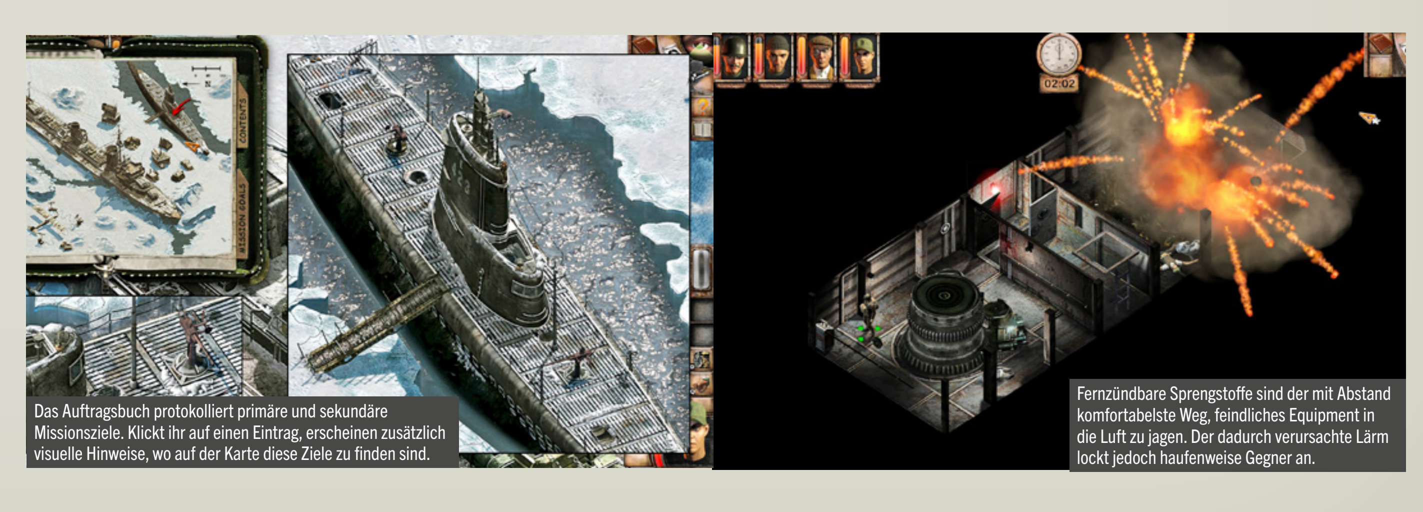
Kennern des Originals wird außerdem auffallen, dass der in Manchester beheimatete Entwickler Yippee! Entertainment die Symbolik – wie schon damals in der deutschen Version – entschärfte. Hakenkreuze sind somit ebenso wenig vorhanden wie problematische Propagandaplakate. Dies gilt übrigens weltweit, da Publisher Kalypso das Spiel nur in dieser Fassung anbietet. Aus Herstellersicht eine verständliche Entscheidung, um rechtlichem Ärger in bestimmten Ländern vorzubeugen. Dennoch hätten viele Fans sicherlich nichts dagegen gehabt, wenn man optional eine internationale Fassung zur Verfügung gestellt hätte. Wie das geht, hat Bethesda mit den aktuellen Wolfenstein-Titeln vorgemacht.

Neun Helden, eine Mission

Am grundlegenden, hoch motivierenden Spielprinzip ändert sich durch das Remaster aber glücklicherweise nichts. Noch immer befehligt ihr einen achtköpfigen Spezialistentrupp (plus Hund!), der im Zweiten Weltkrieg hinter feindlichen Linien gezielte Nadelstiche setzt, um der Wehrmacht – und später auch den japanischen Verbündeten – empfindliche Verluste zuzufügen. Direkt im Anschluss an zwei Trainingsmissionen verschlägt es euch beispielsweise in einen Tiefwasserhafen bei La Rochelle an der französischen Atlantikküste. Die Nazis haben ein alliiertes U-Boot in ihren Besitz gebracht und nun liegt es an euch, das Kriegsgerät samt Crew und legendärer Engima-Chiffriermaschine in Sicherheit zu bringen.

Typisch für die Commandos-Reihe und auch heute noch die größte Stärke des Spiels: Um einen Auftrag erfolgreich abzuschließen, gilt es, die individuellen Talente der Helden geschickt zu kombinieren. Mit dem Taucher Unterwasserminen entschärfen und Steilwände emporklettern, mit dem Pioneer Minenfelder aufstöbern und Sprengsätze scharfmachen, als Spion in feindliche Uniformen schlüpfen und Gegner mit Giftspritzen aus dem Verkehr ziehen – das Kern-Gameplay fesselt Taktiker und Schleich-Enthusiasten wie eh und je und setzt einen starken Fokus auf multiple Lösungswege.

Bevor jedoch der Funke überspringt, müsst ihr euch erst einmal mit der leider noch immer ziemlich überfrachteten Steuerung anfreunden. Zwar wirbt der Entwickler mit einer modernisierten Benutzeroberfläche, in der Praxis ist davon



Das Auftragsbuch protokolliert primäre und sekundäre Missionsziele. Klickt ihr auf einen Eintrag, erscheinen zusätzlich visuelle Hinweise, wo auf der Karte diese Ziele zu finden sind.

Fernzündbare Sprengstoffe sind der mit Abstand komfortabelste Weg, feindliches Equipment in die Luft zu jagen. Der dadurch verursachte Lärm lockt jedoch haufenweise Gegner an.

Die Bonusmissionen sind unterhaltsam, jedoch oft deutlich kürzer als die Story-Einsätze. In diesem Einsatz gilt es, ein Amphibienfahrzeug zu erobern.

allerdings nur wenig zu sehen. Okay, das rechts unten platzierte Randmenü lässt sich nun mit Hilfe kleiner Schaltflächen ausklappen und ist eine zusätzliche Alternative zum Auswendiglernen der zahlreichen Tastatur-Shortcuts.

Viel sinnvoller wäre es jedoch gewesen, den Mauszeiger intelligenter zu gestalten als früher. Stattdessen muss man auch im HD Remaster immer noch mühsam die Shift-Taste gedrückt halten, um beispielsweise Türen zu öffnen, am Boden liegende Gegner zu verschnüren, Kisten zu öffnen usw.

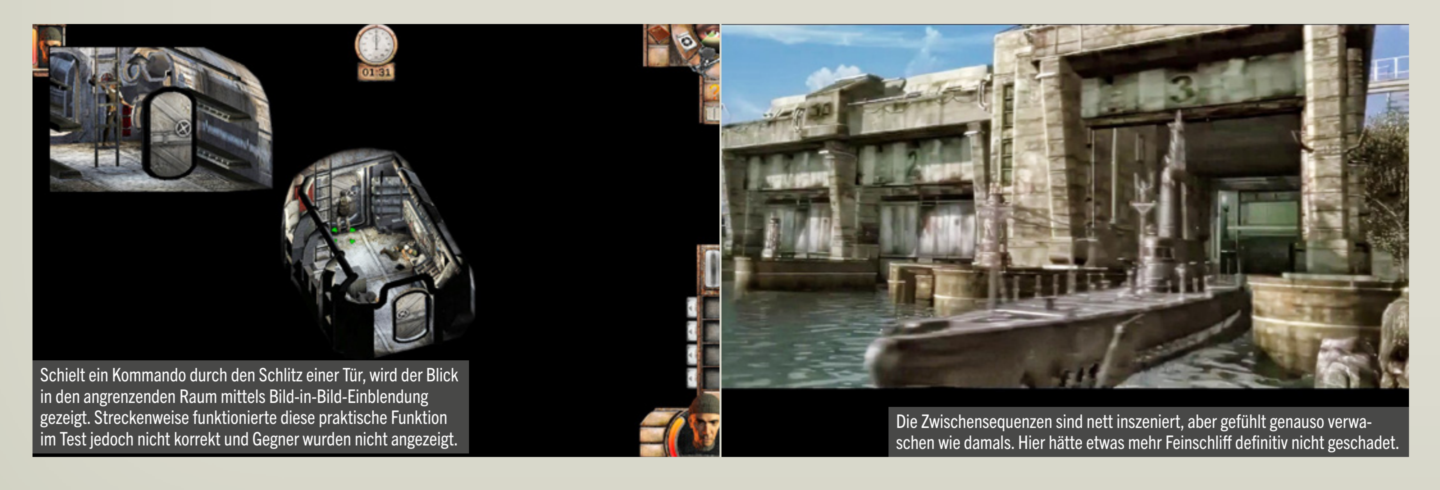
Unnötig unübersichtlich

Komfortables Rein- und Rauszoomen mit dem Mausrad? Klappte in der Testversion ebenfalls nicht und ließ sich nur mit den Tasten „Plus" und „Minus" realisieren. Wollt ihr dagegen die Kartenansicht im 90-Grad-Winkel drehen, kommt ihr um ein Gedrückthalten der Alt-Taste nicht herum. Ziemlich nervig! Genau wie die Tatsache, dass hinter Gebäudestrukturen stehende Heldencharaktere nicht – wie es heutzutage eigentlich Standard sein sollte – von einer Silhouette umrandet werden. In unübersichtlichen Szenen, bei denen mehrere Levelobjekte einander verdecken, verliert man seine Spielfigur daher immer wieder aus den Augen. Commandos-Einsteiger werden hier ziemlich fluchen; vor allem, wenn sie gerade vor feindlichen Wachen flüchten oder in ein hektisches Feuergefecht geraten.

Nicht minder störend: Aktuell bietet Commandos 2: HD Remaster nur zwei Zoomstufen und eine viel zu spärliche Minimap. Auf den weitläufigen Karten stets den Überblick zu behalten fällt entsprechend schwer. Immerhin: Weitere Zoomstufen sollen demnächst via Patch implementiert werden (siehe Kasten). Gleiches gilt für die optionale Controller-Steuerung mittels Gamepad. Auch sie wird zwar auf der offiziellen Webseite beworben, schaffte es aber noch nicht in die Verkaufsfassung.

Und wo wir gerade beim Thema fehlende Features sind. Dass das Feld zur Eingabe von Levelcodes im Hauptmenü fehlt, ist ebenso ärgerlich wie die reduzierte Anzahl an Savegame-Slots. Zum Vergleich: Im Original – auf Steam aktuell für 4,99 Euro erhältlich – standen zehn Slots für Spielstände plus ein Schnellspeicher-Slot zur Verfügung. Im HD Remaster sind es seltsamerweise nur noch vier plus ein Quicksave-Slot. Wer also gerne Spielstände aus vorangegangen Mission behalten möchte, um beispielsweise noch nicht erledigte Sekundärziele abzuarbeiten, stößt hier schnell an seine Grenzen. Oder muss umständlich im Windows-Explorer hantieren, um die Savegames an anderer Stelle zu sichern.

Das Tutorial haben die Macher wiederum leicht überarbeitet. Konkreter formuliert: Während ihr euch durch die zwei Trainingsmissionen kämpft, tauchen immer wieder kleine Hinweisbildschirme auf, die einzelne Heldenaktionen wie etwa das Erklimmen von Strommasten, den Einsatz des Minidetektors oder das Lugen durch Türschlitze kurz zusammenfassen.



Schielt ein Kommando durch den Schlitz einer Tür, wird der Blick in den angrenzenden Raum mittels Bild-in-Bild-Einblendung gezeigt. Streckenweise funktionierte diese praktische Funktion im Test jedoch nicht korrekt und Gegner wurden nicht angezeigt.

Die Zwischensequenzen sind nett inszeniert, aber gefühlt genauso verwaschen wie damals. Hier hätte etwas mehr Feinschliff definitiv nicht geschadet.


Zwischenzeitlich befehligt ihr alliierte Truppen und lotst sie in Sicherheit. Ein eigenes Schnellauswahl-Symbol am oberen Bildrand spendierte man ihnen leider nicht.

Viele Aufträge, fast keine Extras

Neben den beiden Auftaktmissionen in La Rochelle umfasst die Kampagne wie gehabt acht weitere Hauptmissionen. Diese entführen euch an den Nordpol, ins damalige Burma (heute Myanmar), nach Thailand, auf die Vulkaninsel Savo im Südpazifik, nach Vietnam, ins französische Cherbourg, nach Colditz in Deutschland sowie an die stählernen Füße des Eifelturms in Paris. Damals wie heute spannend: Viele der Hauptmissionen basieren auf bekannten Kinofilmen. Für die Thailand-Mission etwa stand David Leans oscarprämiertes Meisterwerk Die Brücke am Kwai aus dem Jahr 1957 Pate. Der Colditz-Auftrag ist eine klare Hommage an Das dreckige Dutzend (1967) von Robert Aldrich und bei Saving Private Smith ließ man sich – der Name deutet es bereits an – von Steven Spielbergs Der Soldat James Ryan (Originaltitel: Saving Private Ryan) inspirieren.

Die einzelnen Missionen verfügen über zahlreiche Haupt- und Nebenziele und fesseln aufgrund ihrer Komplexität und des hohen Schwierigkeitsgrads meist Stunden vor den Bildschirm – pro Auftrag, versteht sich. Dazu gesellen sich, genau wie damals, insgesamt zehn Bonusmissionen. Um die unterhaltsamen, aber in der Regel deutlich kürzeren Zusatzaufträge freizuschalten, müsst ihr in jedem Hauptlevel sämtliche Fragmente eines zerrissenen Fotos finden.


Akribisches Absuchen der Karte lohnt sich: In jeder Hauptmission versteckten die Entwickler mehrere Fotofetzen. Findet ihr sie alle, schaltet dies die dazugehörige Bonusmission frei.

Abgerundet wird der durchaus üppige Umfang von 22 Remaster-exklusiven, aber leider ziemlich einfallslosen Steam-Errungenschaften. Letztendlich geht es nur darum, die einzelnen Haupt- und Bonusmissionen abzuschließen. Besonderes spektakuläre Kills, das Absolvieren eines bestimmten Missionsziels innerhalb eines gewissen Zeitlimits oder andere kreative Achievement-Ideen ließ sich Yippee! Entertainment leider nicht einfallen.

Stichwort Ideen: Abgesehen von den ziemlich langweiligen Steam-Erfolgen sucht ihr weitere nennenswerte Content-Extras leider vergeblich. Ein Audioplayer oder zumindest ein Ordner mit MP3-Dateien, um den einzelnen, überaus stimmigen Musikstücken zu lauschen? Eine Extras-Sektion im Hauptmenü mit interessantem Making-of-Material in Form von Render-Artworks, Konzeptgrafiken oder Skizzen? Eine jederzeit abrufbare Enzyklopädie, die mehr über die Charaktere und Schauplätze verrät? Pustekuchen. Diese und andere Ergänzungen hätten das HD Remaster spürbar aufgewertet, ohne dabei die Gameplay-Quintessenz zu verändern.

Und der pfiffige Mehrspieler-Modus des Originals? Leider sprang auch dieser über die Klinge. Aufträge im Team mit Freunden zu lösen und dabei neue Taktiken auszuprobieren, fällt somit komplett weg. In unseren Augen eine weitere Enttäuschung, zumal genau diese Koop-Partien ihrerzeit selbst nach dem Durchspielen der Kampagne für einen nicht zu unterschätzenden Wiederspielwert sorgten. ❑


Die Sichtkegel jeder Feindeinheit sind in zwei Bereiche unterteilt. Bewegt ihr euch robbend durch den hellgrünen hinteren Bereich, kann der Feind euch nicht sehen.

MEINE MEINUNG

Sönke Siemens



„Immer noch spannende, fordernde Taktik, aber kaum Verbesserungen“

Als Commandos 2 im September 2001 erschien, habe ich es förmlich verschlungen. Und auch im HD Remaster macht es dank solide aufgehübschter Optik wieder unglaublich viel Laune. Als Kenner der Serie gehen mir die Verbesserungen jedoch längst nicht weit genug. Dies wird insbesondere mit einem Blick auf die Steuerung deutlich: Statt den gesamten Eingabeprozess an moderne Standards anzupassen, gibt es lediglich marginale Optimierungen. Selbiges lässt sich auch hinsichtlich der Übersicht beobachten. Dass die Macher den von Fans geschätzten Mehrspielermodus wegrationalisierten, die Zahl der Spielstand-Slots reduzierten und kleine Details wie die Levelcode-Eingabemaske einfach unter den Tisch kehrten, fällt ebenfalls negativ auf. Nicht falsch verstehen: Auch die Neuauflage unterhält über viele Stunden und fängt das Flair des Originals – zumindest für Solisten – prima ein. Für alles andere sollten aber noch ein paar Patches folgen.

PRO UND CONTRA

- + Anspruchsvolle, toll designte Szenarien und Missionen
- + Jede Mission auf vielfältige Weise lösbar
- + Charmante Helden mit individuellen Fähigkeiten
- + Zehn zusätzliche Bonuslevels
- + Jede Mission mit einer Vielzahl von Sekundärzielen
- + Läuft endlich problemlos in höheren Auflösungen, hübschere 3D-Charaktere
- + Gelungene Musik
- + Drei Schwierigkeitsgrade
- + Fordernde Feind-KI – leider mit vereinzelten Cleverness-Aussetzern
- − Mehrspielermodus fehlt
- − Derzeit nur zwei Zoomstufen
- − Steuerung weiterhin recht sperrig; Controller-Steuerung noch nicht implementiert



TEST 03|20

Zombie Army 4: **Dead War**

Von: Christian Dörre

Der vierte Teil des Sniper-Elite-Spin-offs ist da und kredenzt uns jede Menge Untote, Gore, Splatter und Koop-Spaß in einer verdrehten Version des Zweiten Weltkrieges.

Sie sind hässlich, übellaunig, bissig, haben nur eingeschränkte Hirnfunktionen, riechen streng und werden einzig von dem Drang getrieben, alle zu vernichten, die nicht so sind wie sie selbst – die Rede ist natürlich von Nazis. Erstehen diese dann auch noch als Zombies wieder auf, steht die Welt vor einem großen Problem. So ergeht es auch den Protagonisten von Zombie Army 4: Dead War, dem neuen Spin-off der Sniper-Elite-Reihe. Zombie-Hitler wurde zwar bereits im letzten Teil in die Hölle geschickt, doch seine modernden Gefolgsleute erheben sich in dieser verzerrten Version des Zweiten Weltkrieges erneut und es gibt sogar Anzeichen dafür, dass der untote Adolf zurück ist. Das klingt alles nach ganz großem Quatsch, funktioniert aber erstaunlich gut als Koop-Shooter mit ganz viel Splatter-Effekten sowie B-Movie-Flair und nimmt sich selbst überhaupt nicht ernst.

Skillchen wechsel dich

Um der untoten Armee von Zombie-Hitler entgegenzutreten, entscheidet ihr euch zunächst für einen von insgesamt vier spielbaren Charakteren. Zur Auswahl stehen Sniper-Elite-Veteran Karl, die Ingenieurin Shola, die Spionin Shun sowie der bärbeißige Russe Boris. Die Figuren unterscheiden sich darin, wie viel Schaden sie aushalten, wie schnell oder wie kräftig sie sind. Im Spiel selbst merkt man allerdings keine großen Unterschiede. Dennoch könnt ihr jederzeit, bevor ihr die Kampagne, den Hordenmodus oder eine Koop-Session startet, den Charakter wechseln. Da ihr mit Skill-Punkten nur nach und nach eure Waffen aufwertet, gehen euch durch einen Wechsel auch keinerlei Fähigkeiten verloren, denn alle Charaktere haben die gleiche begrenzte Waffenauswahl. Habt ihr also beispielsweise mit Karl das M1 Garand aufgerüstet und wählt dann Shola, so besitzt sie den gleichen Charakterlevel, die gleichen Perks sind ausgewählt und ihr M1 ist genau auf dem gleichen Level wie das von Karl zuvor. Das ist durchaus nett, denn so fällt unnötiger Grind weg und mit der Zeit schaltet ihr Perks frei, die euch beispiels-

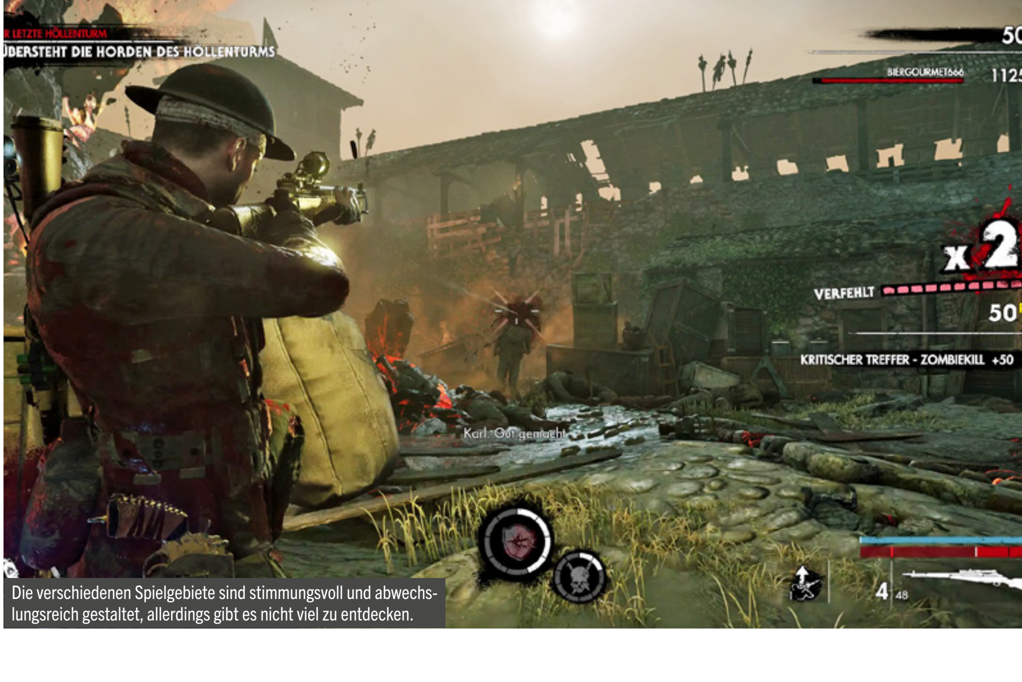

Zombie Army 4 lässt sich problemlos alleine durchspielen, macht mit mehreren jedoch bedeutend mehr Spaß. Leider gibt es aber keinen lokalen Splitscreen-Modus.



Besonders starke Untote lassen nach ihrem Ableben ihre Waffen fallen. Wir können dann anschließend mit Flammenwerfern, Gatlings oder Kreissägen Spaß haben.



Genre: Koop-Shooter
Entwickler: Rebellion
Hersteller: Rebellion
Termin: 04. Februar 2020
Preis: ca. 50 Euro
USK: ab 18 Jahren

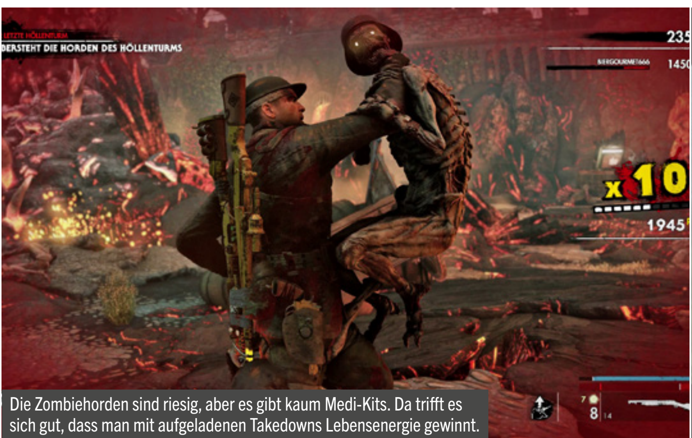


Die verschiedenen Spielgebiete sind stimmungsvoll und abwechslungsreich gestaltet, allerdings gibt es nicht viel zu entdecken.

weise erlauben, euch mit einem Medi-Kit wiederzubeleben, oder ihr rüstet eure Waffen mit elektrischen Verstärkern aus, welche die Zombies unter Strom setzen. Dies gilt auch für sämtliche Modi. Habt ihr die Kampagne eine Zeit lang allein gespielt und wechselt dann in den Online-Koop-Modus mit bis zu drei weiteren Mitspielern, wird euer Fortschritt übernommen. Spielt ihr solo, schaltet ihr chronologisch mit eurem Vorankommen die nächsten Levels frei, im Koop-Modus hingegen sind alle neun Kampagnen-Missionen mitsamt ihren jeweiligen Kapiteln direkt anwählbar. Ist euer Kumpel also in der Kampagne weiter als ihr, könnt ihr trotzdem ein Spiel hosten. In den Untermenüs lassen sich zudem der Schwierigkeitsgrad und die feindliche Aufstellung sowie verfügbare Spielerslots einstellen, falls ihr nicht wollt, dass ein Unbekannter eurer Party beitritt. Spielerstellung und -beitritt sind simpel und komfortabel. Zudem liefen die Server während unseres Tests stabil, sodass es weder zu Lags noch zu Verbindungsabbrüchen kam. Lediglich die Ladezeiten von Zombie Army 4: Dead War zerrten teilweise etwas an unserer Geduld. Neben der etwa zehnstündigen Kampagne dürft ihr euch übrigens auch an wöchentlichen Events versuchen, um besondere Belohnungen freizuspielen oder euch alleine oder kooperativ in den Hordenmodus wagen. Dort erwarten euch vier Maps, auf denen ihr Wellenangriffe zurückschlagen müsst. Nach jeder Welle öffnet sich die Karte weiter und mehr Nazi-Zombies wollen euch ans Leder. Bei allen Modi ist es jedoch schade, dass es keinen Splitscreen-Modus gibt. Nur online darf man im Koop zocken.

Im Westen nichts Neues

Sämtliche Spielmodi lassen sich auch relativ problemlos alleine zocken, doch gemeinsam mit bis zu drei weiteren Mitspielern macht Zombie Army 4 mehr Gaudi. Im Gegensatz zu anderen kooperativen Third-Person-Shootern wie Gears 5, huscht ihr nämlich nicht von Deckung zu Deckung, sondern seid meist ohne großen Schutz von Zombies umringt. Alleine oder zu zweit geht es dadurch oftmals etwas hektisch zu, mit einer drei- oder vierköpfigen Party kann man sich hingegen besser absprechen und Aufgaben verteilen. Ist man allein oder zu zweit damit beschäftigt, hin und her zu laufen, um mal die Zombies aus der einen, mal aus der anderen Richtung zurückzuschlagen, kann man in einem größeren Team auch ein oder zwei Leute als Sniper positionieren. Der Spielablauf ist im Untoten-Spin-off von Sniper Elite ein bisschen anders als in der Hauptserie. Denn während man als Elite-Scharfschütze zumeist ein Ziel hat, das es auszuschalten gilt, und man sich dafür möglichst elegant durch die feindlichen Reihen bewegt, kommt man bei Zombie Army in ein Gebiet und muss entweder zu einem Ziel gelangen und auf dem Weg dorthin alle Untoten abmurksen oder man soll sie so lange aufhalten, bis man einen Gegenstand aktivieren oder durch eine Tür entkommen kann. Dies wiederholt sich immer und immer wieder. Abwechslung kommt eigentlich nur durch die hübschen und stimmungsvoll gestalteten Schauplätze rein. So schlägt man sich beispielsweise durch die Wasserwege von Venedig, wo man von zombifizierten Gondolieren angegriffen wird, man läuft durch einen unheimlichen Wald, stattet einem Zombie-Zoo einen Besuch ab, man gelangt in geheime Forschungsstationen oder betritt Kathedralen, in denen die Nazi-Zombies dunkle Rituale ausführen. Die Schlachtfelder sind schon mal recht weitläufig, an sich ist Zombie Army 4 aber sehr linear. Auf dem Weg zu den Missi-



Die Zombiehorden sind riesig, aber es gibt kaum Medi-Kits. Da trifft es sich gut, dass man mit aufgeladenen Takedowns Lebensenergie gewinnt.



Natürlich ist auch wieder die Kill-Cam im Spiel, die in Zeitlupe und Röntgenansicht zeigt, wenn ihr pikante Körperteile oder Organe mit eurer Kugel trefft. Eieiei!

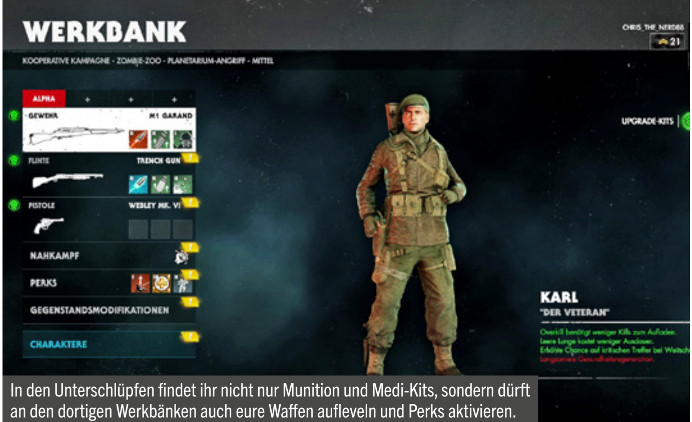


Jede Waffe hat eine Spezialfähigkeit, die sich mit der rechten Schultertaste aktivieren lässt, sobald sie aufgeladen ist. So kriegt man auch dicke Gegner klein.

onszielen, sollte man zwar ab und an die Umgebung erkunden, um Upgrade-Kits zu finden mit denen sich die Waffen aufrüsten lassen, ansonsten stößt man aber eigentlich nicht auf verborgene Dinge. Dennoch glänzt das Spiel immer wieder mit Humor, wenn man beispielsweise eine Sporthalle betritt und dort zwei boxende Zombies im Ring vorfindet.

Spassiges Gemetzel

Obwohl Zombie Army 4: Dead War wenig innovativ und das Missionsdesign nicht sehr originell ist, macht der Shooter dennoch Laune. Das liegt nicht nur am bereits angesprochenen Humor und den stimmungsvollen Levels, sondern vor allem an der rabiaten Action, die das Herz eines jeden Splatter-Fans höher schlagen lässt. So moralisch fragwürdig das auch klingen mag, aber das Treffer-Feedback ist durchaus befriedigend. Köpfe und Torsos der Zombies zerplatzen, Gliedmaßen fliegen durch die Luft und das Blut fließt und spritzt in Strömen. Natürlich ist auch wieder die Kill-Cam dabei, die bei besonders beeindruckenden Abschüssen aktiviert wird. Hier verfolgt das Spiel dann in Zeitlupe eure abgefeuerte Kugel bis zum Einschlag und zeigt sogar in Röntgenansicht, welcher Knochen oder welches Organ eures Zieles zerfetzt wird. Ihr merkt schon, Zombie Army 4 ist komplett ungeschnitten. Es gibt übrigens keine spezielle deutsche Version, sodass auf den Helmen und Uniformen der Nazi-Zombies sowie überall in der Umgebung Hakenkreuze prangen. Wir haben uns jedoch dazu entschieden, keine verfassungsfeindlichen Symbole abzubilden. Für unsere Screenshots in diesem Test haben wir die Hakenkreuze deshalb rausretuschiert. Doch auch neben dem Splatter-Faktor kann Zombie Army 4 durchaus überzeugen. Das Gunplay ist ordentlich und die Waffen fühlen sich wuchtig an. Zudem kann man geschickt Perks einsetzen, um sich beispielsweise nach dem eigentlichen Ableben wieder in das Spiel zu bringen, indem man mit den letzten Atemzügen noch einen Zombie erschießt. Dies ist vor allem hilfreich, wenn man von Zombies umringt ist und die Teamkameraden nicht durchkommen, um einen zu heilen. Schön ist auch, dass die Waffen verschiedene Fähigkeiten haben, die man mit gelungenen Abschüssen auflädt. Aktiviert man die Fähigkeit per rechter Schultertaste, kann man mit der Schrotflinte beispielsweise schneller und mit weniger Rückstoß schießen oder man gibt mit dem M1 einen sehr fokussierten und garantiert tödlichen Schuss ab. Man erhält sogar verschiedene spezielle Nahkampfangriffe mit unterschiedlichen Fähigkeiten. So darf man die Untoten beispielsweise mit einem elektrisch aufgeladenen Schlag wegboxen und sie so zum Platzen bringen oder man schlägt den göttlichen Hammer auf den Boden und gewinnt so etwas Lebensenergie zurück. Apropos Lebensenergie: Euer Charakter heilt nicht automatisch, sondern muss Medi-Kits dafür einsetzen. Diese gibt es zum Start einer Mission und man darf nur eines davon mit sich führen. In den Levels findet man auch nur selten welche. Nur an manchen Stellen darf man sie einsacken, wenn man zuvor die Leiche eines Zombies zertritt. Dafür gibt es aber Takedowns. Habt ihr genügend Untote endgültig ins Jenseits geschickt, könnt ihr in den Nahkampf gehen und einen Gegner mit nur einem Tastendruck ausschalten und erhaltet dafür sogar noch ein bisschen Lebensenergie. Dadurch kommt sogar ein wenig Taktik ins Spiel. Vor allem auch, da sich die Takedowns ebenfalls an den schweren Gegnern ausführen lassen, die ansonsten mehrere Magazine fressen, bevor sie zu Boden gehen. Richtig gelesen, ihr bekommt es nicht nur mit normalen Schlurfzombies zu tun, sondern auch mit einigen noch fieseren Kreaturen. So trefft ihr beispielsweise auf dicke Brocken mit Flammenwerfer, Gatling-Gun oder



In den Unterschlüpfen findet ihr nicht nur Munition und Medi-Kits, sondern dürft an den dortigen Werkbänken auch eure Waffen aufleveln und Perks aktivieren.



Schwer bewaffnete Zombies haben immer eine bestimmte Schwachstelle. Bei diesem Flammenwerfer-Moder-Nazi ist das natürlich der Tank auf dem Rücken.



Zombie Army 4 nimmt sich selbst nicht zu ernst und glänzt immer wieder mit Humor. Hier treffen wir auf Zombie-Boxer.

Kreissäge. Besonders schön: Habt ihr die Fieslinge besiegt, dürft ihr deren schwere Waffen aufnehmen. Vor allem mit der Säge kann man sehr viel morbiden Spaß haben. Doch es gibt auch weitere Standard-Gegner, die ein wenig mehr drauf haben. Unter anderem stellen sich euch Grenadiere, Scharfschützen, Selbstmordattentäter, Totenbeschwörer, gepanzerte Riesen und auch zombifizierte Panzer in den Weg. Da viele der Gegner natürlich verschiedene Schwachpunkte haben, muss man in der Schlacht immer wieder schnell darauf reagieren, um nicht überrannt zu werden. Das ist alles ganz gut, allerdings hätten wir uns auch einige echte Bossgegner gewünscht, statt einfach nur immer größere und schwerere Zombie-Wellen auf den Hals gehetzt zu bekommen.

Ordentliche Technik

Grafisch kann Zombie Army 4 zwar nicht mit aktuellen Triple-A-Produktionen mithalten, sieht aber dennoch recht schick aus. Die Modelle der Helden und der Zombies sind detailliert, einige Lichteffekte sind recht hübsch und die Levels sind atmosphärisch gestaltet. Zudem läuft das Spiel selbst bei größtem Gegneraufkommen absolut flüssig. Die Kollisionsabfrage nervte uns jedoch an manchen Stellen ein wenig, wenn wir zwischen Zombies hindurchsprinten wollten, an diesen aber festhingen, weil wir leicht deren Arm touchierten. Zudem hätte die allgemeine Inszenierung ein wenig mehr Glanz vertragen können. Die wenigen Zwischensequenzen werden zwar ganz cool präsentiert und versprühen B-Movie-Charme, doch im Spiel selbst sind die Dialoge mit NPCs etwas hölzern und die wenigen Sprüche der Helden wiederholen sich andauernd. PC-Spielern könnte es auch sauer aufstoßen, dass Zombie Army 4 für ein ganzes Jahr nur im Epic Games Store erhältlich ist, obwohl sich die Entwickler im letzten Jahr noch gegen Exklusivität aussprachen. ❑

MEINE MEINUNG

David Benke



„Abgedrehte Splatter-Action mit B-Movie-Charme"

Spiel des Jahres wird Zombie Army 4: Dead War sicherlich nicht. Dafür ist der Titel an vielen Stellen einfach zu flach – sowohl erzählerisch als auch spielerisch. Das Gunplay und die Ingame-Missionen sind auf Dauer nur wenig abwechslungsreich. Die Levels sind schlauchig und farblos. Eine ausgefeilte Story darf man ohnehin nicht erwarten. Im bisher eher tristen Spielejahr 2020 gehört der Koop-Shooter aber trotzdem zu den Highlights – eben auch, weil ein Spiel nicht immer sonderlich gehaltvoll sein muss, um zu unterhalten. Einfach stumpf auf Horden untoter Nazis zu ballern, zombifizierte Haie und Panzer zerplatzen zu lassen und Hitler zurück in die Hölle zu schicken ist auch mal ein netter Zeitvertreib. Gerade wenn man die Schießbude zusammen mit ein paar Freunden durchzockt, bietet Zombie Army 4 einige spaßige Stunden abgedrehter Splatter-Action mit B-Movie-Charme. Wer Iron Sky und Left 4 Dead mag, der greift auch hier zu.

MEINE MEINUNG

Christian Dörre



„Stumpf und doof, aber trotzdem eine echt spaßige Splatter-Orgie."

Nennt mich Old Splatterhand, ich mag diesen herrlichen Blödsinn. Als jemand, der in seiner Freizeit gerne blutige B-Movies schaut und Third-Person-Shooter mag, komme ich um Zombie Army 4 nicht herum. Ja, das Gameplay ist ziemlich repetitiv und gerade gegen Ende des Spieles werden einem fast nur noch riesige Feindeswellen an den Kopf geworfen, doch wenn man die Waffen erstmal vernünftig aufgelevelt hat, ist das äußerst spritzige Spiel auch sehr befriedigend. Zudem hat man gar keine Zeit, sich über mangelnde Abwechslung zu beschweren, wenn man panisch versucht, mit seinem Squad die Stellung zu halten während gepanzerte Riesen, Kreissägen-Zombies und modrige Gatling-Nazis anrücken. Das ist stets ein herrlich blutiges Chaos! Zombie Army 4 wird am Stück ein bisschen öde, aber zwischendurch mal zwei oder drei Level sind echt spaßig. Umso mehr nervt es mich allerdings, dass es keinen Splitscreen-Modus gibt.

PRO UND CONTRA

- ➕ Abwechslungsreiche und stimmungsvolle Schauplätze
- ➕ Gelungenes B-Movie-Flair mit teils schön albernem Humor
- ➕ Gutes Gunplay, spaßige Gefechte
- ➕ Fans von Splatter und Gore kommen voll auf ihre Kosten
- ➕ Schadenfreude dank Umgebungsfallen und Kill-Cam
- ➖ Abseits des Weges gibt es kaum was zu entdecken
- ➖ Figuren bleiben teilweise an Gegnern hängen
- ➖ Zu wenige Perks und Waffen-Skills, manche davon auch unnötig
- ➖ Auf Dauer recht repetitives Gameplay ohne Überraschungen





Der allgegenwärtige Splatter gepaart mit Humor und B-Movie-Flair macht den Charme des Spieles aus. Daher gibt es natürlich auch Zombie-Panzer!

Die blutigen Gefechte machen zwar Spaß, spielerische Abwechslung sollte man aber nicht erwarten. Gerade gegen Ende folgt Hordenkampf auf Hordenkampf.

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Cyber Connect 2
Hersteller: Bandai Namco
Termin: 17. Januar 2020
Preis: ca. 60 Euro
USK: ab 12 Jahren

Von: Maci Naeem Cheema

Dragon Ball Z: Kakarot

Der neueste Saiyajin-Ableger liefert die gesamte Z-Saga des Animes – als Action-Rollenspiel in einer semi-offenen Welt. Wie gut das funktioniert, klären wir hier.

Ach, wie schön war es damals, nach der Schule die kurze Fernsehzeit zu nutzen, um sich auf den neuesten Stand in Dragon Ball Z zu bringen – hier ein längst überfälliges „Danke" an das tolle Fernsehprogramm von RTL 2 Anfang der 2000er! Einer der größten Wünsche vieler Kinder war damals, selbst in die Rollen des legendären Kriegers Son-Goku und seiner Freunde zu schlüpfen, die ikonischen Angriffe wie das Kamehameha per Knopfdruck in die Visage der unzähligen Feinde zu hämmern und voller Abenteuerdrang in die fantastische Welt von Akira Toriyama abzutauchen. Das beliebte Dragon-Ball-Franchise hat zwar schon einige Spiele-Ableger in der Vergangenheit hervorgebracht, Entwickler Cyber Connect 2 möchte aber alle genannten Punkte endlich auf dem Bildschirm miteinander vereinen. Dragon Ball Z: Kakarot möchte ein Action-Rollenspiel sein, welches all die tollen Sachen bietet, die Genre-Nachbarn auch so haben. Charakter-Entwicklung, eine Menge Nebenquests und frei erkundbare Gebiete. Auf dem Papier klingt das nach viel Potenzial, aber klappt das auch?

Die volle Ladung Saiyajin

In Dragon Ball Z: Kakarot spielen wir zum allerersten Mal in einem Videospiel die gesamte Handlung der Anime-Vorlage nach. Wie auch in der Serie beginnt die Geschichte viele Jahre nach den Ereignissen der „Prequel"-Serie Dragon Ball. Son-Goku ist bereits erwachsen, mit Chichi verheiratet und Vater des kleinen Jungen Son-Gohan. Außerdem genießt er nun eine einigermaßen enge Freundschaft mit „Ex-Nemesis" Piccolo. Zudem scheint es so, dass die Welt sich in einer sehr friedlichen Phase ihrer Existenz befindet. Kenner wissen, das hält im Universum von Dragon Ball nicht wirklich lange an. Unser Abenteuer beginnt mit schön verpackten Tutorials, die



In der Spielwelt kann man Zutaten sammeln, diverse Rezepte kochen und natürlich angeln. Wie? Natürlich mit dem affenartigen Saiyajin-Schweif!



Während der ungefähr 35 bis 40 Stunden langen Geschichte trifft man auf unzählige Haupt- und Nebencharaktere der beliebten Anime-Vorlage.



Namek, der Heimatplanet von Piccolo und Gott, ist während des Freezer-Arcs als offene Welt verfügbar und frischt den Spielverlauf angenehm auf.

uns die unterschiedlichen Gameplay-Mechaniken für den perfekten Spieleinstieg näher bringen. Wir kämpfen in einer Erinnerung noch einmal gegen Piccolo und lernen kurz darauf mit dem Sohnemann auf dem Arm die Spielwelt kennen. Zum Beispiel, wie man richtig angelt. Nach guter Saiyajin-Manier benutzt man dafür natürlich keine Angelrute, sondern den affenartigen Schweif, den wir einfach eine Zeitlang im Wasser wackeln lassen. Haben wir genug Zutaten gesammelt, die wir für das Abendessen benötigen, kehren wir auch schon zurück zu Son-Gokus Haus. Die Geschichte beinhaltet neben den vielen ikonischen Schauplätzen, wie das Kame-Haus oder Gottes Versteck, natürlich auch eine Menge Antagonisten. Insgesamt umfasst Dragon Ball Z: Kakarot dabei die gesamte Original-Geschichte. Wir treffen zuallererst auf Son-Gokus Bruder Radditz, auf den in der ca. 40-stündigen Story Vegeta, Freezer, Cell und sogar Boo folgen.

Die verschiedenen Kämpfe und Situationen werden dabei mit an den Anime erinnernden Zwischensequenzen verbunden. Die sind eine ganz große Stärke des Titels. Beim direkten Vergleich mit der Vorlage wird schnell klar: Das Entwicklerteam hat sich bei der Adaption ordentlich Mühe gegeben.

Beeindruckend ist, dass selbst Laien der Handlung problemlos folgen können sollten, was bei all den Charakteren und Hintergrundinformationen gar nicht so leicht ist. Jedoch richtet sich Dragon Ball Z: Kakarot natürlich in erster Linie an eingeschworene Fans. Die Geschichte ein weiteres Mal zu erleben, macht verdammt viel Spaß. Imposante Ereignisse wie Gokus erste Verwandlung zum Super-Saiyajin stehen dem Anime in nichts nach und entfachen erneut die Leidenschaft der alten Tage. Zusätzlich sorgen die Original-Musik sowie die japanische und englische Sprachausgabe für die perfekte Atmosphäre. Fliegt man zum ersten Mal auf Son-Gokus Wolke Jindujun über die Landschaften und hört dabei die Instrumental-Version des Titelsongs „Chala Head Chala", dann ist das ein ganz großer Spielemoment. Cyber Connect 2 hat in all den kleinen Bereichen, die für eine gute Adaption wichtig sind, einen



In der ersten Spielhälfte fallen die Kämpfe für erfahrene Spieler oft leicht aus, mit dem Auftauchen der Cyborgs und Cells steigt der Anspruch aber an.



Charaktere wie Krillin oder Tenshinhan sind leider nicht spielbar, sie helfen aber im Kampf mit ikonischen Spezialangriffen wie der Sonnenfaust.



Die Welt ist zwar nicht so gefüllt, wie man es von vollwertigen RPGs gewohnt ist, sie erfüllt aber ihren Zweck und kann durchaus unterhalten.

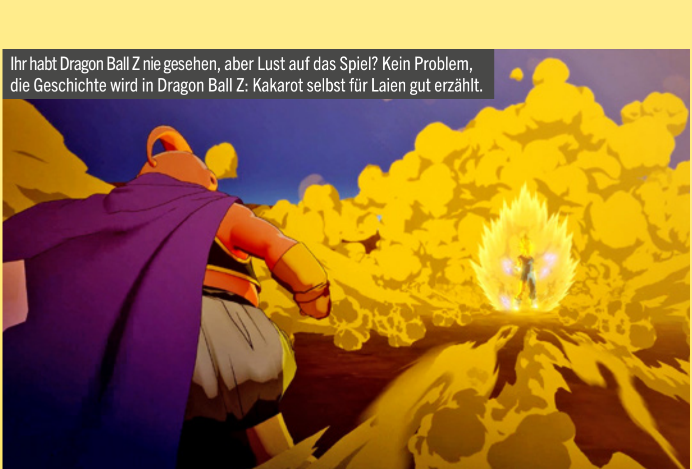
Zum ersten Mal geliebte und toll gestaltete Orte wie das Kame-Haus oder Gottes Versteck zu besuchen, gibt ein enorm befriedigendes Fan-Gefühl.

exzellenten Job gemacht, aber vor allem, wenn all die kleinen Puzzleteile zusammenkommen, entfaltet sich die Qualität von Dragon Ball Z: Kakarot erst so richtig.

Unendliche Macht

Mittelpunkt des Spiels, wie auch des Animes, ist aber natürlich das Kämpfen. Während des gesamten Abenteuers schlüpfen wir immer mal wieder in unterschiedliche Charaktere. Wir spielen Son- Goku, Son-Gohan, Piccolo, Vegeta und sogar das Frischlings-Duo der Truppe: Trunks und Son-Goten. Das ist aber noch nicht alles, selbst Fusions-Charaktere wie Vegetto und Gotenks gehören zu den spielbaren Helden. Die fühlen sich zwar alle größtenteils gleich an, unterscheiden tun sie sich aber natürlich bei ihren Spezialattacken, die sich simpel per Tastendruck aktivieren lassen. Son-Goku setzt dabei zum Beispiel auf das Kamehameha der Schildkrötenschule oder sein Genkidama, Trunks hingegen auf eine Vielzahl von Angriffen, die seinem Schwertstil entsprechen. Dabei baut sich enorm schnell ein Gefühl der Übermenschlichkeit auf, was richtig viel Freude bereitet. Das Kampfsystem hat eine gute Balance zwischen Zugänglichkeit und Abwechslung und die enorm gelungene Präsentation der Super-Angriffe sorgt für grinsende Fan-Gesichter. Feuern wir das Genkidama während eines Kampfes auf einen Gegner, dann ist phasenweise der komplette Bildschirm voll mit Lichteffekten, was enorm befriedigend ist. Zusätzlich können wir uns auf gut eingebundene Unterstützungscharaktere wie Krillin oder Tenshinhan verlassen, die nach Abklingzeit per Knopfdruck mit speziellen Attacken zu unserem Sieg beitragen. Ein zusätzliches Spielelement ist das sogenannte Community-Board. Während unseres Abenteuers stehen uns immer wieder Nebenquests von diversen Dragon-Ball-Charakteren zur Verfügung. Meist werden wir mit Charakter-Münzen belohnt, die wir auf den unterschiedlichen Boards verteilen können, um zusätzliche Boosts für unsere Spielfiguren freizuschalten. Dabei ist es enorm wichtig, die verschiedenen Münzen sinnvoll zu kombinieren. Legen wir zum Beispiel die Münze von Son-Goku neben die von Son-Gohan, erhalten wir den „Vater-und-Sohn“-Effekt. Das klingt möglicherweise im ersten Moment etwas einseitig, macht aber beim Kombinieren enorm viel Spaß.

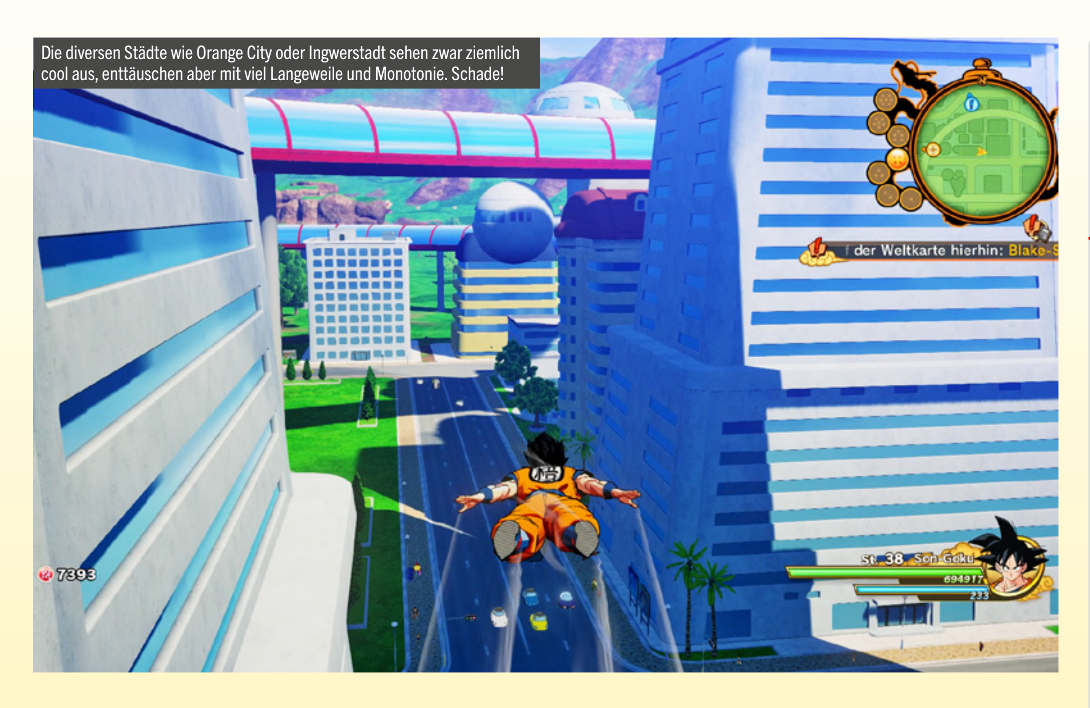
Die Charaktere lassen sich natürlich – ganz wie es sich für ein Rollenspiel gehört – während unseres Abenteuers stetig weiterentwickeln. Wir schalten neue Saiyajin-Stufen frei oder gar komplett neue Angriffe, die immer imposanter und effektiver werden. Dafür müssen wir lediglich die offenen Teilbereiche der Spielwelt (richtig gelesen, Dragon Ball Z: Kakarot bietet keine „richtig“ offene Spielwelt, sondern viele Teilbereiche, die durch eine Weltkarte verbunden sind) nach bestimmten Gegenständen absuchen. Allen voran benötigen wir nämlich sogenannte Z-Orbs, die in unterschiedlichen Farben in der Welt verteilt sind.



Ihr habt Dragon Ball Z nie gesehen, aber Lust auf das Spiel? Kein Problem, die Geschichte wird in Dragon Ball Z: Kakarot selbst für Laien gut erzählt.



Die schönen Zwischensequenzen sind nah an der Vorlage und schaffen es wie schon der Anime, den Momenten die richtige Kraft und Emotion zu geben.



Die diversen Städte wie Orange City oder Ingwerstadt sehen zwar ziemlich cool aus, enttäuschen aber mit viel Langeweile und Monotonie. Schade!

Eine volle leere Welt

Die Z-Orbs existieren in unterschiedlichen Farben und lassen sich in den dazu passenden Naturzonen finden. Über und unter Wasser finden wir blaue Z-Orbs, die wir beim Fliegen einsammeln können. Das ist überraschenderweise mit eine der spaßigsten Aktivitäten in der Spielwelt. Abseits davon finden wir Kochgegenstände, mit denen wir an Lagerfeuern oder bei Charakteren wie Chichi Gerichte herstellen können, die uns zeitweise einen Buff auf Angriffs- oder Abwehrkraft geben. Mechanikgegenstände können ebenfalls gefunden werden, diese nutzen wir im Gebäude der Capsule Corporation in West City, wo Bulma uns neue Fahrzeuge herstellen und aufwerten kann. In Dragon Ball Z: Kakarot gibt es nämlich auch Autos und Laufroboter, mit denen wir durch die Spielwelt gleiten und springen. Das ist zwar ganz nett, viel mehr Spaß macht aber das Fliegen. Aktivieren wir nämlich unseren Geschwindigkeits-Boost, so hinterlassen wir eindrucksvolle Spuren auf der Oberfläche der Landschaften oder können sogar ganze Steinmassen zerbersten lassen.

Abgesehen davon hat die Spielwelt aber leider recht wenig zu bieten. Ab einem gewissen Punkt im Abenteuer können wir, wie auch im Anime, verteilt in der Spielwelt die Dragon Balls finden, womit wir uns unterschiedliche Wünsche erfüllen dürfen. Wer sich jetzt schon die wildesten Träume ausmalt, sollte die Bremse ziehen, die Wünsche beziehen sich lediglich auf eine kleine Liste, die zum Beispiel ein Rematch mit bereits bekämpften Gegnern beinhaltet oder Dinge wie eine große Menge Z-Orbs. Auch die Nebenquests sind enttäuschend und kaum der Rede wert. Meistens drehen sie sich um Botengänge oder darum, Roboter in die Flucht zu schlagen. Schade, ein durchdachteres Questdesign und mehr Abwechslung hätten Dragon Ball Z: Kakarot auf ein weitaus höheres Niveau gehoben. Die Vorlage gibt nämlich eigentlich mehr her.

Nur was für echte Fans?

Alles schön und gut, aber an wen richtet sich denn jetzt Dragon Ball Z: Kakarot? Ein weiteres Videospiel für die Fangemeinschaft oder gar darüber hinaus relevant? Die Antwort fällt schwierig aus. Für Fans ist Dragon Ball Z: Kakarot ganz klar ein Pflichtkauf, da die Vorlage mit enorm viel Liebe umgesetzt wurde. Darüber hinaus gelingt es dem Entwicklerteam, den Mythos Dragon Ball selbst für Nichtkenner angenehm zu transportieren. Jedoch sollte man kein vollwertiges Rollenspiel erwarten. Die Welt erfüllt ihren Zweck, nicht mehr und nicht weniger. Die eigentlich tolle Handlung ist zwar großartig präsentiert, leidet aber unter starken Pacing-Problemen. Phasenweise zwingt uns eine Quest dazu, im Minutentakt auf den Wartebildschirm zu starren. Wer aber grundsätzlich etwas mit Shōnen-Anime anfangen kann und Interesse hat, auf spielerische Art in das Franchise einzutauchen, der ist hier genau richtig aufgehoben. ❑

MEINE MEINUNG

Maci Naeem Cheema



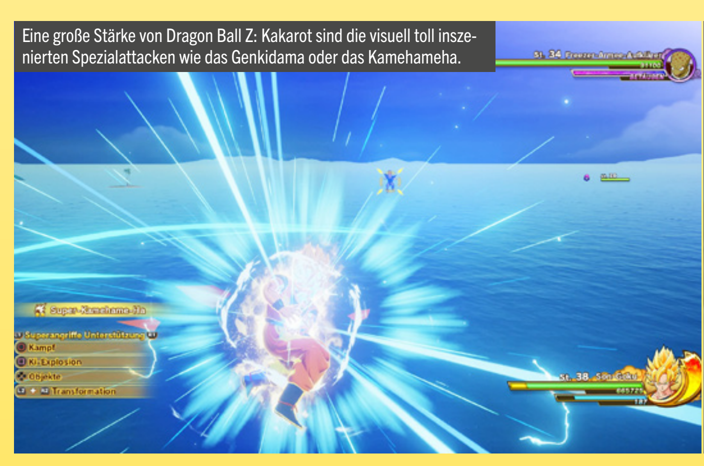
„Wow, eine Anime-Adaption so nah an der Faszination des Originals! “

Lasst uns Tacheles reden: Dragon Ball Z: Kakarot ist vielleicht nicht der erhoffte Meilenstein der Anime-Adaptionen, aber muss es das denn sein, um ein gelungenes und wirklich gutes Action-Rollenspiel zu ergeben? Nein, Cyber Connect 2 hat einen richtig guten Job gemacht, Kindheitsträume von Dragon-Ball-Fans (mich inklusive) zu erfüllen. Es ist so enorm befriedigend, mit voller Kraft über das von Muten-Roshi, Lunch und der Schildkröte bewohnte Kame-Haus zu fliegen. Noch viel mehr, die unterschiedlichen Entwicklungen der ikonischen Charaktere mitzuerleben, allen voran von Son-Gohan, der vom weinerlichen Bub zum großen Saiyaman heranwächst. Hier entsteht ein Nostalgie-Gefühl, das seinesgleichen sucht. Einmal wieder Kind sein und sich so unbeschwert fühlen wie damals kauernd vorm Fernseher. Danke dafür, Cyber Connect 2!

PRO UND CONTRA

- ➕ Das Gefühl der Vorlage großartig eingefangen
- ➕ Sympathische Charaktermodelle
- ➕ Leicht zugängliche, doch enorm spaßige Kämpfe mit visuell toller Inszenierung
- ➕ Großer Spielumfang
- ➕ Sehr viel Fan-Service, selbst beliebte Filler-Folgen haben es ins Spiel geschafft
- ➕ Akira Toriyamas Welt mit sehr viel Charme im Anime-Look eingefangen
- ➖ Spaßiges, aber sehr monotones Erkunden
- ➖ Die Geschichte ist zwar toll erzählt, leidet aber unter starken Pacing-Problemen
- ➖ Lange Ladezeiten
- ➖ Nebenquests wurden enttäuschend umgesetzt





Eine große Stärke von Dragon Ball Z: Kakarot sind die visuell toll inszenierten Spezialattacken wie das Genkidama oder das Kamehameha.



Überall in der Welt verteilt findet man Erinnerungen an die Abenteuer aus Son-Gokus Kindheit, getreu im Look der „Prequel-Serie“ Dragon Ball.

Wie schon der Vorgänger hat auch AO Tennis 2 einige echte Tennisspieler im Gepäck. Die Figurenmodelle sehen teilweise aber etwas altbacken aus.

Genre: Sportspiel
Entwickler: Big Ant Studios
Hersteller: Bigben Interactive
Termin: 09. Januar 2020
Preis: ca. 50 Euro
USK: ab 0 Jahren

Von: Christian Dörre

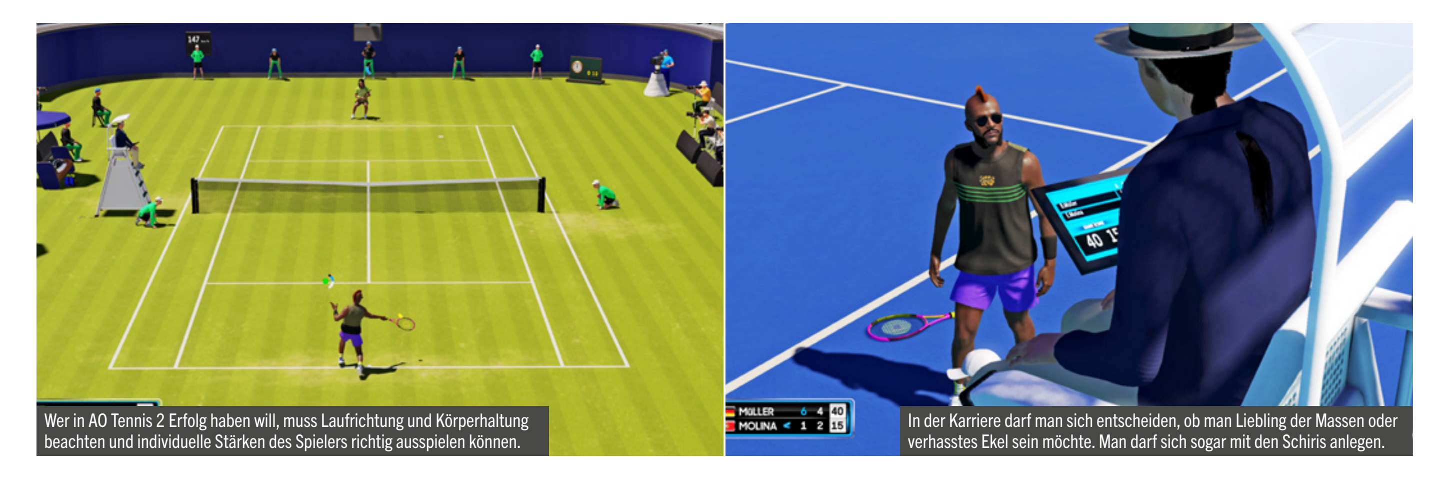
AO **Tennis 2**

Nach dem eher mittelprächtigen ersten Teil versuchen die Big Ant Studios erneut, den Tennis-Court zu erobern. So ganz gelingt das aber leider immer noch nicht.

Im Jahr 2018 erschienen mit AO International Tennis sowie Tennis World Tour gleich zwei Spiele zur Filzballdrescherei, so richtig überzeugen konnte aber keiner der Titel. Da es nun keinen neuen Teil der Konkurrenzserie gibt und AO Tennis 2 sich mit vielen Neuerungen und Verbesserungen brüstet, sollte diesmal also mehr drin sein für die Entwickler der Big Ant Studios. Das Vorhaben, ein richtig gutes Tennisspiel abzuliefern, ist jedoch nur so halb gelungen. Zwar spielt sich AO 2 etwas besser als der Vorgänger, es hat dennoch einige Macken (manche davon sogar übernommen) und kommt auch immer noch nicht an die Qualität des 2011 erschienenen Top Spin 4 heran.

Realismus vs. Balancing

AO Tennis 2 ist kein Arcade-Tennisspiel wie einst die beliebte Virtua-Tennis-Reihe von Sega, sondern setzt – genau wie einst Top Spin – auf Realismus. Wer nur auf ein paar schnelle Ballwechsel aus ist, wird nicht über die ersten beiden der insgesamt acht Schwierigkeitsgrade hinauskommen. Laufrichtung, Platzierung zum anfliegenden Ball, Timing, die richtige Anwendung der verschiedenen Schlagarten, die richtige Nutzung von Vor- und Rückhand sowie die individuellen Stärken der 25 enthaltenen Tennisstars (13 Herren, 12 Damen) entscheiden über Sieg oder Niederlage. Je nach Schwierigkeitsgrad sind mehr oder weniger Spielhilfen eingeschaltet. Auf „Neuling“ ist es beispielsweise unmöglich, ins Aus zu schlagen, und bei der Körperausrichtung wird kräftig nachgeholfen. Auf den normalen und höheren Schwierigkeitsgraden muss man jedoch höllisch aufpassen, dass man richtig steht und den Ball mit perfektem Timing trifft, damit



Wer in AO Tennis 2 Erfolg haben will, muss Laufrichtung und Körperhaltung beachten und individuelle Stärken des Spielers richtig ausspielen können.

In der Karriere darf man sich entscheiden, ob man Liebling der Massen oder verhasstes Ekel sein möchte. Man darf sich sogar mit den Schiris anlegen.

Einzel, Doppel, gemischtes Doppel – alles ist möglich. Ohne die Community-Kreationen gibt es allerdings nur wenige auswählbare Spieler und Arenen.

Die jeweilige Spielweise der Stars wird gut eingefangen, einige Aktionen sind aber nicht gut ausbalanciert. Gerade Stoppbälle sind etwas übermächtig.

die Filzkugel innerhalb des Spielfelds aufschlägt. Wie schon beim Vorgänger kann man Lobs, Slices, flache Schläge und Topspins ausführen und zusätzlich dabei noch weiter variieren. Standardmäßig ist auch ein kleiner weißer Punkt eingeschaltet, der anzeigt, wo der Ball aufschlägt, wenn er perfekt getroffen wurde. Wer auf noch mehr Realismus steht, darf den Kreis aber auch ausblenden. Der Simulationsansatz von AO Tennis 2 gefällt, leidet aber unter zwei großen Schwächen. So greift das Tutorial bei Weitem nicht tief genug und bringt einem gerade mal die Basics bei. Den Rest muss man selbst herausfinden. Außerdem fehlt es den Ballwechseln aufgrund von Balancing-Problemen an Varianz. Gerade Stoppbälle (mit anschließendem Lob über den Gegner) sind zu übermächtig. Die Signature-Moves und Bewegungen der echten Tennisstars wurden zwar gut eingefangen, dennoch spielen sich alle Matches ziemlich gleich. Man spielt eher gegen die Eigenheiten des angewählten Schwierigkeitsgrades statt gegen Nadal, Kerber und Co. – hier wäre mehr drin gewesen! Dies gilt auch für die Anzahl der auswählbaren Tennisspieler und die vorhandenen Arenen. Glücklicherweise darf man sich im Community-Bereich von anderen Spielern erstellte Stadien und Spieler herunterladen oder sie gleich selbst erstellen. Grafisch hat sich im Vergleich zum letzten Teil übrigens nicht allzu viel getan. AO Tennis 2 sieht zum Teil ganz schön altbacken aus.

Viel Inhalt, viel Leerlauf

Über mangelnden Content kann man sich allerdings nicht beschweren. Neben schnellen Matches darf man auch spezielle Szenarien zocken oder an den Australian Open teilnehmen. Sowohl Einzel-Matches als auch (gemischte) Doppel sind möglich. Die Karriere ist allerdings wieder etwas bieder ausgefallen. Man hat zwar viel zu tun, wenn man von Platz 1.000 zur Spitze der Weltrangliste aufsteigen möchte, aber im Grunde genommen spielt man nur ein öde präsentiertes Turnier nach dem anderen. Man kann aber auch direkt als Starspieler in die Karriere einsteigen. Auch die neue Gut-Böse-Mechanik vermag nicht so recht zu zünden. Während der Matches kann man mit einem Tastendruck entscheiden, ob man nett ist oder sich mit Gegnern und Schiedsrichtern anlegt. Große Auswirkungen hat das allerdings nicht und die Cutscenes sind teilweise sogar sehr unpassend. Spaßig ist es hingegen, dass während der Matches Verletzungen beim Gegner auftreten können, die man dann gezielt ausnutzen kann, sodass der Kontrahent den Schlägen nur noch hinterherhumpelt. Nun ja, wir müssen wohl nicht extra betonen, dass wir im Karrieremodus nicht gerade einen Publikumsliebling verkörperten. ❑

MEINE MEINUNG

Christian Dörre



„Ordentlich, aber bei Weitem noch nicht auf Top-Spin-Niveau"

Man merkt AO Tennis 2 an, dass sich die Entwickler schon Gedanken gemacht hatten, wie sie ihr Spiel verbessern könnten. Es ist schön, dass sie einige Features erweitert haben, das Spiel weitgehend bugfrei veröffentlicht wurde und durch die Gut-Böse-Mechanik versucht wurde, die Karriere aufzupeppen. Spielt man den Titel nur ab und an mal zwischendurch, machen die Ballwechsel durchaus Laune, doch je länger man spielt, desto mehr fällt auf, dass es doch noch einiges an dem vom Vorgänger übernommenen Grundgerüst zu verbessern gibt. Starspieler spielen nicht wie ihre realen Pendants, sondern wie der Schwierigkeitsgrad, das Tutorial greift zu kurz, man kann zwar etwas taktischer spielen, doch aufgrund übermächtiger Aktionen braucht man das nicht, und die Gut-Böse-Mechanik wirkt aufgesetzt. Überall wäre mehr drin gewesen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Großer Umfang
- ➕ Gutes Schlagsystem
- ➕ Einzel, Doppel und gemischte Doppel möglich
- ➕ Mehr taktische Möglichkeiten als im Vorgänger
- ➕ Ordentliche Stadion- und Spieler-Editoren
- ➕ Bewegungen der Starspieler gut eingefangen
- ➖ Balancing-Fehler verhindern taktische Tiefe
- ➖ Matches verlaufen stets sehr ähnlich
- ➖ Öde Präsentation
- ➖ Unzureichendes Tutorial
- ➖ Gut-Böse-Mechanik ist zu oberflächlich



Edna bricht aus

10th Anniversary Edition

Genre: Adventure
Entwickler: Deadalic Entertainment
Hersteller: Deadalic Entertainment
Termin: 04. Dezember 2019
Preis: ca. 20 Euro
USK: ab 12 Jahren

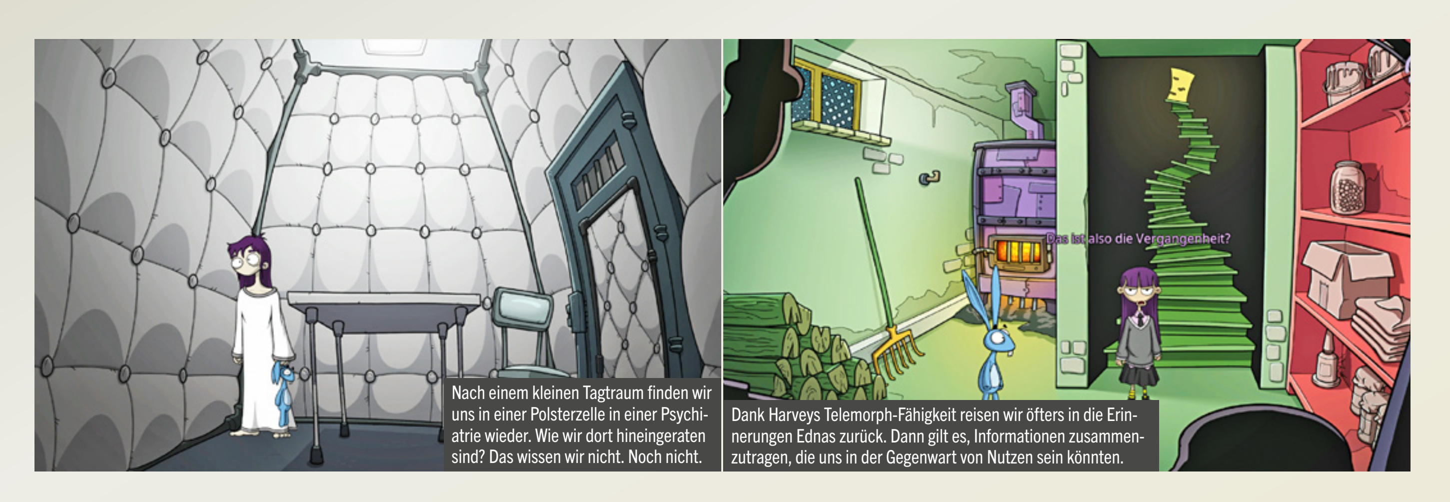
Von: Duncan Obenland & Lukas Schmid

Edna bricht aus – schon wieder! In der Jubiläums-Edition des Adventures wird wieder geklickt und kombiniert, bis der Arzt kommt.

Über eine Dekade nach der Erstveröffentlichung bekommt Edna bricht aus – international besser bekannt unter dem Titel Edna & Harvey: The Breakout – nun eine aufpolierte Neuauflage spendiert. Die Handlung bleibt aber die gleiche: Im Abenteuer rund um die junge Edna und ihren treuen Plüschhasen Harvey gilt es herauszufinden, warum diese in der Polsterzelle einer Nervenheilanstalt gelandet sind. Edna kann sich an nichts erinnern, ist aber davon überzeugt, nicht verrückt zu sein. Sie sucht daraufhin Bestätigung bei ihrem blauen Stofftierchen und bekommt prompt eine Antwort. Da bis auf die beiden sonst keiner diese Ansicht teilt und auch niemand Auskunft geben mag, sieht sich Edna gezwungen, auf eigene Faust zu ermitteln, und versucht mit allen Mitteln aus dem Sanatorium auszubrechen. Dr. Marcel, der Leiter der Psychiatrie, hat jedoch andere Pläne: Er tut alles dafür, um die Amnesie der jungen Frau aufrechtzuerhalten, um ein dunkles Geheimnis zu hüten. Mit jedem weiteren Raum, Gegenstand und Gespräch mit anderen Patienten sammelt Edna mehr Hinweise bezüglich ihrer Person und der Möglichkeit, aus dem Hochsicherheitstrakt zu entkommen. Trotz der vordergründig bedrückend wirkenden Rahmenhandlung ist die ungewöhnliche Coming-of-Age-Geschichte um Edna aber stets durchtränkt mit schrägen Figuren, lustigen Sprüchen und schwarzem Humor, weshalb sich das Adventure die meiste Zeit sehr angenehm bekömmlich spielt.

Nostalgischer Andersdenker

Das Edna-Abenteuer wird vielen unter euch noch als nostalgisches Revival alter Point&Click-Klassiker à la Monkey Island in Erinnerungen sein. Der 2008er-Titel machte vieles anders als seine gegenwärtigen Mitstreiter. So besann sich das Adventure zurück auf längst vergessene Spielweisen und -mechaniken, wie zum Beispiel die obligatorische Maussteuerung, 2D-Optik und genretypischen Kombinations- und Dialogmöglichkeiten. Nach anfänglichen Schwierigkeiten gewöhnt man sich recht schnell an diese ausrangierten Herangehensweisen



Nach einem kleinen Tagtraum finden wir uns in einer Polsterzelle in einer Psychiatrie wieder. Wie wir dort hineingeraten sind? Das wissen wir nicht. Noch nicht.

Dank Harveys Telemorph-Fähigkeit reisen wir öfters in die Erinnerungen Ednas zurück. Dann gilt es, Informationen zusammenzutragen, die uns in der Gegenwart von Nutzen sein könnten.


Für ein gutes Gelingen unseres Ausbruches müssen wir uns natürlich vor dem Personal in Acht nehmen. Hier kriechen wir gerade in einem Schacht an Dr. Marcels Büro vorbei.

und lernt das behäbige Pacing und die eigentümliche Art zu schätzen. Für besonders Ungeduldige lassen sich die Bewegungen zwischen Wegabschnitten und Dialoge per mehrfachem Mausklick aber auch überspringen. Abseits des ganzen Retro-Charmes fällt dem Spieler auf, dass das Spiel keinen linearen Handlungsstrang besitzt, sondern die einzelnen Rätsel großteils in beliebiger Reihenfolge gelöst werden können. So gibt es in der offenen Welt unzählige Wege, mit der Umwelt zu interagieren und Gegenstände zusammenzufügen. Was zur Motivation beiträgt: Nahezu jede ausgeführte beziehungsweise angeklickte Kombination löst eine Reaktion aus und verfügt über eine individuelle Sprachausgabe. Das ist für ein Point & Click nicht ungewöhnlich, in Edna setzte diese Ausprägung von Nonlinearität und spielerischer Freiheit jedoch neue Genremaßstäbe. Nicht verwunderlich, war das Spiel schließlich eine Umsetzung aus der Diplomarbeit eines Daedalic-Mitbegründers, die den Titel trägt: „Das Computerspiel als nichtlineare Erzählform". Dieses Prinzip wirkt gewagt, funktioniert in der Praxis aber erstaunlich gut. Und so gestaltet sich die ungezwungene Entwickleridee vom freien Spieler, der auch ohne Anleitungen Entscheidungen treffen kann und muss, als eine willkommene Abwechslung zur mittlerweile gängig gewordenen Schlauchigkeit und Bequemlichkeit aktueller Spiele.

Aus neu mach alt mach neu

Während sich an der Handlung des Adventures quasi nichts geändert hat, wurde mit der Neufassung ordentlich an Gameplay und Ästhetik geschraubt. In der 10th Anniversary Edition von Edna bricht aus wird euch die Geschichte von Edna und dem sarkastischen Häschen nicht nur in aufpolierter Grafik und höherer Auflösung präsentiert, das HD-Remaster kommt außerdem mit neuen Animationen und verbesserten Interfaces daher, die die damalige Spieleerfahrung in einen technisch zeitgenössischeren Rahmen packen. Zudem lässt sich im Menü ganz einfach zwischen Original- und Remasterversion umherschalten. Auch wenn der technische Overhaul zunächst etwas ironisch erscheint – war der Titel ja gerade aufgrund seiner altbackenen Spielweise und Ästhetik gefeiert worden –, ist die Rechnung der Entwickler aufgegangen: Das Spiel sieht wirklich schön aus, die langen Ladezeiten sind passé und allgemein spielt sich das Abenteuer dank feingeschliffener Inventar- und Interaktionsmenüs nun um Welten flüssiger. Zwar hatte der Titel durch die handcolorierten 2D-Hintergründe zu seiner Zeit schon einen Reiz, mit der liebevollen Überarbeitung der Neufassung soll jedoch erst jetzt, so die Entwickler in einem Interview, die ursprüngliche Wunschästhetik des Projekts getroffen worden sein.

Zu viel des Guten

Perfekt ist Edna bricht aus jedoch natürlich trotzdem nicht. Hier stehen weniger technische Probleme im Mittelpunkt, als vielmehr Entscheidungen bezüglich des Worldbuildings und der Spielmechanik. So steht sich die eigentliche Stärke des Adventures, nichtlinear zu sein, manchmal doch ein wenig im Weg, da nicht immer klar ist, was gerade zu tun ist. Hinzu kommen die vielen potenziellen Kombinationsmöglichkeiten im Spiel. Durch wildes Kombinieren der Gegenstände kommt es zwar zu witzigen Onelinern, jedoch ist es dann doch oft die eine einzige (nicht nachvollziehbare) Kombination, die den Spielfluss tatsächlich vorantreibt. Spätestens nach Stunden des Herumprobierens ist das dann nicht mehr witzig, sondern einfach nur fies. Das mag für eingefleischte Klickabenteurer ein Fest sein, für normalsterbliche Hobbygrübler stellen die Rätsellösungen jedoch stellenweise einfach ein Ärgernis dar. Gesellen sich dann nach mehrmaligem Anquatschen noch die teilweise hölzernen Dialoge der Figuren dazu, sind Frustmomente leider unausweichlich. Schafft man es, diese fiesen Stimmungsschlaglöcher zu umgehen, versteckt sich hinter Edna bricht aus aber gerade in der aufpolierten Neufassung ein echter Adventure-Tipp, und das nicht nur für Nostalgiker. Edna bricht aus: 10th Anniversary Edition ist seit Anfang Dezember 2019 für den PC erhältlich. Fassungen für alle Konsolen sollen folgen, einen genauen Termin dafür gibt es aber noch nicht. ❑

MEINE MEINUNG

Duncan Obenland



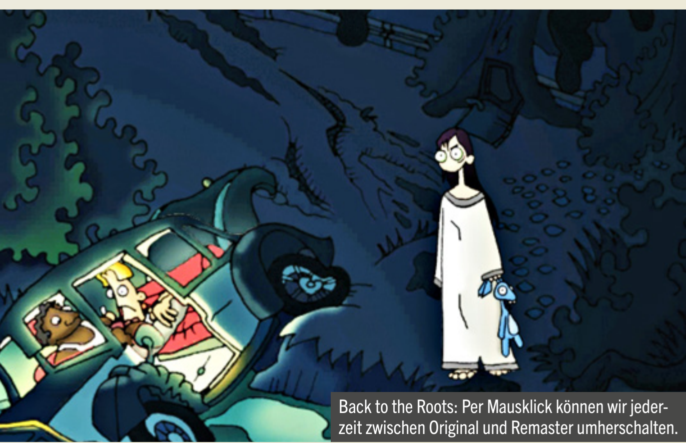
„Die Neuauflage ist eine nett gemachte Zeitreise in frühe Adventure-Tage."

2008 war Edna bricht aus eine Ausnahmeerscheinung in der Videospielelandschaft und auch im Jahr 2020 macht die Point&Click-Ode dank zeitgemäßer Neuerungen eine gute Figur. Klar fühlt sich das Abenteuer etwas aus der Zeit gefallen an, doch dies ist schließlich das, was sich das Adventure auf die Fahne geschrieben hat. Für ein Monkey Island war ich damals doch noch zu jung, aber genauso muss sich das angefühlt haben: Ausprobieren, vom Kuriosen ausgehen und vielleicht auch ein wenig verzweifeln. Retrospektiv bin ich wirklich erstaunt, wie sehr mich dieses Spiel unterhalten konnte, trotz des Mangels an so ziemlich allem, was aktuelle Adventures ausmacht. Triple-A-Bombast und Action sind zwar Spielezutaten, die vermutlich immer ziehen werden, sie sind aber nicht das ausschlaggebende Kriterium für ein gelungenes Spieleerlebnis – vorausgesetzt, man lässt sich darauf ein, die Behäbigkeit dieses Klassikers nicht als Schwäche, sondern als Stärke anzusehen.

PRO UND CONTRA

- \+ Liebevolle Charaktere und nette Story
- \+ Schöne musikalische Untermalung
- \+ Verbesserte Grafik und höhere Auflösung
- \+ Überarbeitete Animationen und Interfaces
- \+ Knackige bis skurrile Rätsel, …
- − … allerdings dabei auch manch verwirrende und nicht logische Rätsellösungen
- − Offene Gestaltung führt stellenweise zu Planlosigkeit und Kopfzerbrechen
- − Etwas hölzerne Dialoge




Back to the Roots: Per Mausklick können wir jederzeit zwischen Original und Remaster umherschalten.


Harter Tobak: In den späteren Kapiteln von Ednas Abenteuer geht es immer düsterer und mysteriöser zu, gegen Ende gibt es sogar einige fiese Schreckmomente.

DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Ego-Shooter (Einzelspieler)

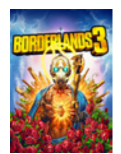
In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Part.



Bioshock & Bioshock Infinite

In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre! Der dritte Teil der Reihe, Bioshock Infinite, ist ähnlich überzeugend und glänzt mit einer fantastischen Story.

Getestet in Ausgabe: 10/07
Publisher: 2K Games



Borderlands 3

Größer, besser und mit noch mehr Chaos geht es diesmal nicht nur auf Pandora auf die wilde Jagd nach mit Schätzen gefüllten Kammern. Actionreiche Kämpfe und massenhaft Loot sorgen für jede Menge Spielspaß.

Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: 2K Games



CoD: Modern Warfare Remastered

Adrenalin pur in einer kurzen, aber intensiven Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Die hübsche Grafik der Neuveröffentlichung kann sich sehen lassen!

Getestet in Ausgabe: 01/08 (Original)
Publisher: Activision



Doom

Die alte Schule ist wieder da! Id Software vermischt bekannte Gameplay-Elemente aus den ersten beiden Teilen mit einer modernen Shooter-Mechanik. Das Ergebnis: Die einen lieben es, die anderen finden es etwas altbacken.

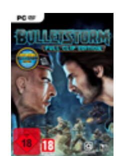
Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Bethesda



Wolfenstein 2: The New Colossus

Die Fortsetzung knüpft an das an, was den ersten Teil ausgezeichnet hat, und setzt überall noch einen drauf: Gameplay, Handlung und Technik können sich allesamt sehen lassen. Ein moderner Shooter-Klassiker!

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Bethesda



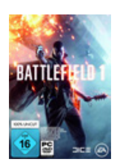
Bulletstorm: Full Clip Edition

Kompromisslose Action der Sonderklasse: Wer keine tiefgründige Geschichte, Emotionen oder sonstige Kinkerlitzchen braucht, sondern einfach nur genial ballern will, ist bei dieser Action-Orgie genau richtig.

Getestet in Ausgabe: 05/17
Publisher: Bethesda

Ego-Shooter (Mehrspieler)

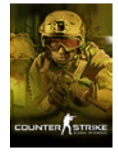
In dieser Rubrik stellen wir euch die besten Team-Shooter vor. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier einiges vertreten.



Battlefield 1

Hervorragend inszenierter Multiplayer auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Getestet in Ausgabe: 11/16
Publisher: Electronic Arts



Counter-Strike: Global Offensive

Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Teamarbeit und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch genial. Vor allem für Wettkampfspieler gibt's keine Alternative.

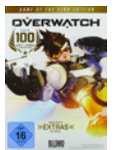
Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Valve



Destiny 2

Auf der Jagd nach buntem Loot geht ihr in einer Gruppe von vier bis sechs Spielern auf Raids und bewältigt Events – oder aber ihr versucht euch im PvP-Modus. Großartiges Gunplay und viele Nebenaktivitäten im Endgame motivieren.

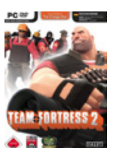
Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Activision



Overwatch

Wer auf der Suche nach einem sehr guten und einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch Genreprofis dank 27 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solokampagne fehlt.

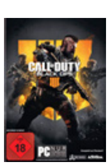
Getestet in Ausgabe: 07/16
Publisher: Blizzard Entertainment



Team Fortress 2

Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Onlinegefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Getestet in Ausgabe: 12/07
Publisher: Valve



Call of Duty: Black Ops 4

Unser Haus-und-Hof-Finne Matti war beim Testen ganz aus dem Häuschen und sprach vom „besten Call of Duty seit Jahren". Recht hat er, der lustige Nordmann, denn in Sachen Multiplayer wird hier höchste Qualität serviert.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Activision

Rollenspiele

Ihr tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre!



Assassin's Creed: Origins

Traumhaft schöner Ägyptenurlaub, in dem ihr nicht nur die herausragende Atmosphäre genießt, sondern auch einen motivierenden Mix aus Schleichen, Klettern und Kämpfen erlebt. RPG-Elemente frischen die altbekannte Serie auf.

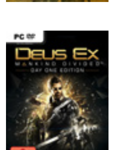
Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Ubisoft



Dark Souls 3

Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohen Wiederspielwertes und innovativer Mehrspielerfeatures eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspielfans.

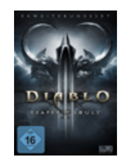
Getestet in Ausgabe: 05/16
Publisher: Bandai Namco



Deus Ex: Mankind Divided

In einer faszinierenden Cyberpunkwelt mit grandiosen Levels erwarten euch mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp. Ähnlich gut wie der Vorgänger Human Revolution.

Getestet in Ausgabe: 09/16
Publisher: Square Enix



Diablo 3: Reaper of Souls

Das Add-on macht Diablo 3 zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber.

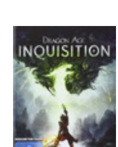
Getestet in Ausgabe: 05/14
Publisher: Blizzard Entertainment



Divinity: Original Sin 2

Unglaubliche spielerische Freiheit, klasse geschriebene Origin-Charaktere und herausfordernde taktische Rundenkämpfe machen das Spiel zu einem der besten im Bereich der isometrischen Rollenspiele seit Baldur's Gate 2.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Larian Studios



Dragon Age: Inquisition

Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Der erste Teil Origins ist aber auch super!

Getestet in Ausgabe: 12/14
Publisher: Electronic Arts



Fallout 4: Game of the Year Edition

Eine toll designte Endzeitwelt, in der ihr frei agiert und überall auf neue Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern mit starkem Anteil an Action, der zulasten der RPG-Elemente geht. Magere Story, aber eine tolle (Crafting-)Sandbox.

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Bethesda



Mass Effect Trilogy

Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet Action, brillante Charaktere sowie eine Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der Trilogy-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!

Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)
Publisher: Electronic Arts



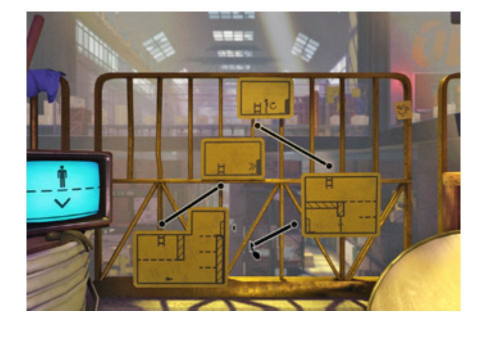
Path of Exile

Ein herrlicher Diablo-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, alle Inhalte sind zu 100 % free2play.

Getestet in Ausgabe: 12/13
Publisher: Grinding Gear Games

The Pedestrian

Ein toll inszeniertes Puzzle-Spiel, das schon beim Zusehen Freude macht! In The Pedestrian spielt ihr eine kleine, stumme Figur, die nur auf Straßenschildern existiert. Jedes Schild funktioniert hierbei wie ein kleiner Rätselraum. Eure Aufgabe: Ihr müsst euer Männlein zum Ausgang begleiten, dazu fallen verschiedenste Schalterrätsel, simple Kombinationsaufgaben und andere Kopfnüsse an. Außerdem müsst ihr häufig mehrere Schilder neu anordnen, miteinander verknüpfen und in eine logische Reihenfolge bringen, dazu verbindet ihr einfach Leitern und Türen miteinander. So arbeitet ihr euch von Schild zu Schild, während euch flüssige Kamerafahrten durch hübsche 3D-Umgebungen führen und die Reise des Männchens gelungen in Szene setzen. Untermalt wird das Abenteuer von einem stimmungsvollen Soundtrack, der für gute Laune sorgt. Die sympathische Knobelei ist zwar in drei bis vier Stunden durchgespielt, kostet aber auch nur 17 Euro. **Felix Schütz**





Pillars of Eternity 2: Deadfire

Isometrische Taktikkämpfe, tolle Dialoge und Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses Spiel in der Tradition der Reihe Baldur's Gate aus. Anders als im Vorgänger seid ihr diesmal Pirat und segelt durch die Welt.

Getestet in Ausgabe: 06/18
Publisher: Paradox Interactive



The Elder Scrolls 5: Skyrim

Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasywelt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig. Der Total-Conversion-Mod Enderal ist übrigens auch klasse!

Getestet in Ausgabe: 12/11
Publisher: Bethesda



The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition

Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons Hearts of Stone und Blood and Wine. Gut 200 Stunden RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, Entscheidungen und brillanter Grafik!

Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Publisher: Bandai Namco



Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind hier Pflicht. Ein guter Mehrspielerteil ebenfalls. Diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 6: Gathering Storm

Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis in die Zukunft. Mit dem zweiten Add-on erreicht das Spiel seinen Höhepunkt und eine Feature-Vielfalt, wie man sie im Rundenstrategie-Genre kaum ein zweites Mal findet.

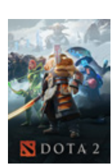
Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: 2K Games



Company of Heroes 2

Das Ostfrontszenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt Company of Heroes 2 mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspielerteil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Getestet in Ausgabe: 07/13
Publisher: THQ



Dota 2

Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme: Dota 2 fesselt dank großer Heldenauswahl und hohen taktischen Anspruches weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: League of Legends.

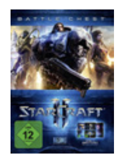
Getestet in Ausgabe: -/-
Publisher: Valve



Shadow Tactics: Blades of Shogum

Forderndes Ninja-Schleichspiel nach Commandos-Muster. Im feudalen Japan schaltet ihr schlaue KI-Gegner aus und wurstelt euch mit einem fünfköpfigen Expertenteam durch die 20 Stunden lange Kampagne. Im Genre aktuell alternativlos.

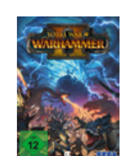
Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Daedalic Entertainment



Starcraft 2: Die komplette Trilogie

Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die Starcraft-2-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Getestet in Ausgabe: 09/10 (Hauptspiel)
Publisher: Blizzard Entertainment



Total War: Warhammer 2

Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachteninszenierung und dem toll umgesetzten Fantasy-Szenario überzeugt. Allerdings war auch der direkte Vorgänger richtig gut.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Sega



XCOM 2

Der Nachfolger des Taktikspiels spricht Fans der Serie wie auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen Massen von Aliens. In Verbindung mit dem komplexen Basismanagement eine süchtig machende Mischung!

Getestet in Ausgabe: 03/16
Publisher: 2K Games

Adventures

Kluge Rätsel, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. Hier findet ihr die besten Vertreter!



Deponia: The Complete Journey

Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit seiner Angebeteten Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' fiesen Kommentaren. Teil 4, Doomsday, ist ähnlich gut.

Getestet in Ausgabe: 11/13
Publisher: Daedalic Entertainment



Day of the Tentacle Remastered

Der witzige Kultklassiker um eine bekloppte Zeitreisegeschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren ist das kurze Adventure für jeden Genre-Fan Pflicht.

Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Double Fine



Life is Strange

Eine emotionale Reise durch die Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die Zeitreise-Story mit ihren harten Entscheidungsmomenten lässt manches Defizit vergessen. Auch gut: das Prequel Before the Storm.

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Square Enix



The Book of Unwritten Tales

Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspielklischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Der Nachfolger agiert auf ähnlichem Niveau.

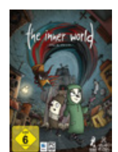
Getestet in Ausgabe: 06/09
Publisher: Crimson Cow



Monkey Island 2: Special Edition

Das HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine lustige Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Getestet in Ausgabe: 08/10
Publisher: LucasArts



The Inner World

Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die bildhübsche, fantasievolle Fortsetzung der Geschichte um die Flötenwesen kam auf 86 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 08/13
Publisher: Headup Games



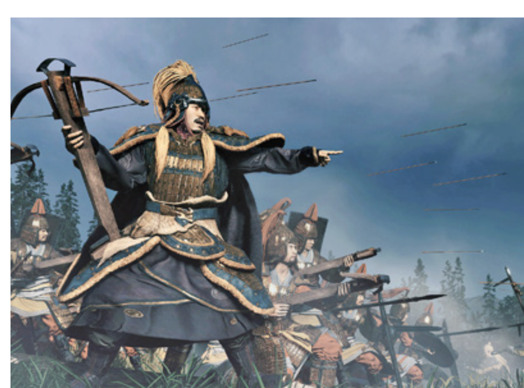
The Walking Dead

Brillant erzähltes Horrormärchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und bewegenden Szenen. Spielerisch wird nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Getestet in Ausgabe: 01/13
Publisher: Telltale Games

TW: Three Kingdoms
Mandate of Heaven

Mit dem Mandate-of-Heaven-DLC hat Total War: Three Kingdoms seine bislang umfangreichste Erweiterung bekommen. Der Zusatzinhalt lässt uns bereits im Jahr 182 n. Chr. die Kampagne beginnen, sprich etwa zehn Jahre früher als im Hauptspiel, und reicht bis tief hinein in die Ära der Drei Reiche. Wir erleben also im Gegensatz zur normalen Kampagne auch die kurze Epoche um die Rebellion der Gelben Turbane und können uns sogar für einen Anführer der Reformisten entscheiden. Ebenso können wir uns aber auch aufseiten des Kaisers oder als einer seiner loyalen Kriegsherren in den Konflikt einmischen. Unserer Erfahrung nach lohnt sich eher Ersteres, da die neuen Spielmechaniken des DLCs hier noch stärker zum Tragen kommen. Auf der Kampagnenkarte sammeln Städte zum Beispiel „Eifer". Sobald eine der Siedlungen eine bestimmte Menge davon gesammelt hat, steigt die Wahrscheinlichkeit einer Rebellion und damit die Chance, dass die Stadt sich zu den Gelben Turbanen gesellt. Ebenso gibt es nun wie in den älteren Total-War-Ablegern einen klassischen Forschungsbaum statt der Reformen des Hauptspiels. Ansonsten enthält der DLC 40 neue Kampfeinheiten und Einheitsfähigkeiten wie besondere Formationen. Zu den frischen Truppentypen gehören etwa die Jäger der Yaoguai, die mit vergifteten Pfeilen ausgestattet sind, und die Fanatischen Anhänger der Mission, die innerhalb einer Schlacht ihre Kampfstärke verbessern, dafür aber immer schlechter feindliche Angriffe blocken können. Insgesamt fanden wir den DLC für seinen Preis von knapp 10 Euro in Ordnung. Die neuen Spielmechaniken auf der Kampagnenkarte sorgen für ein wenig Abwechslung und auch die frischen Truppentypen wissen zu gefallen. **Matti Sandqvist**



Rennspiele

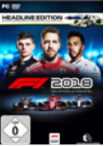
Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann.



Dirt Rally

Die Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profiraser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der Kurse auswendig lernen.

Getestet in Ausgabe: 01/16
Publisher: Codemasters



F1 2018

Noch einmal besser: Nachdem die Rennspielreihe schon im vergangenen Jahr zeigte, wie viel Fahrspaß in der Formel-1-Lizenz steckt, legt die 2018er-Edition durch Gameplay-Verbesserungen und neue Inhalte noch einen drauf.

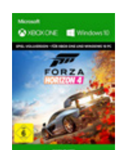
Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Codemasters



Forza Motorsport 7

In großartiger Optik und mit grandiosem Geschwindigkeitsgefühl am Steuer eines von 700 Autos über 32 Kurse brausen und dabei eine super Kampagne erleben – das geht nur in diesem Rennspiel ohne knallharten Simulationsanspruch.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Microsoft



Forza Horizon 4

Wenn ein neues Forza Horizon erscheint, ist ihm ein Platz in dieser Liste quasi garantiert: Noch einmal besser als der geniale Vorgänger, führt an dieser Open-World-Racer-Referenz definitiv kein Weg vorbei.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Microsoft



Project Cars 2

Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und Top-Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus weist aber Schwächen auf.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Bandai Namco

Kunai

Es ist schon eine Leistung, in der schieren Masse an Metroidvanias überhaupt noch aufzufallen. Kunai gelingt das vor allem mit seinem ungewöhnlichen Grafikstil: Der Pixellook setzt auf eine streng reduziertes Farbpalette und weckt damit Erinnerungen an den Game Boy Color. Spielerisch geht's dafür moderner zu: In schlüpft in die Haut von Roboter-Ninja Tabby und kämpft euch durch eine trostlose Zukunft, in der Maschinen den Planeten erobert haben. Tabby kämpft vorrangig mit einem Katana, erhält im Spielverlauf aber auch Schusswaffen wie MPs und einen Raketenwerfer, mit denen sich auch neue Levelbereiche öffnen lassen. Seine wichtigsten Werkzeuge sind aber die namensgebenden Kunais, zwei coole Kletterhaken, mit denen sich Tabby flink durch die Levels hangeln kann. Alles in allem liefert Kunai damit sechs bis acht Stunden unterhaltsame, humorvolle Jump&Run-Action. Lange Laufwege ohne Schnellreise, wenig Tiefgang und viel zu wenig interessante Upgrades trennen es aber deutlich von der Oberliga heutiger Metroidvanias. Der Preis geht mit 17 Euro trotzdem völlig in Ordnung. **Felix Schütz**



Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten, zusammen zu spielen, sind die Grundvoraussetzung, um in dieser Liste einen Platz für die Ewigkeit zu ergattern.



Final Fantasy 14: Complete Edition

Das Gesamtpaket zum Japan-MMORPG bietet über 100 Stunden Spielspaß für kleines Geld. Egal ob ihr die Story allein verfolgt oder in der Gruppe Dungeons leer räumt: FF-Fans fühlen sich in dieser Welt bestens aufgehoben.

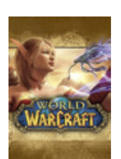
Getestet in Ausgabe: 08/17
Publisher: Square Enix



Guild Wars 2

Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: Guild Wars 2 beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampfmechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende Story gibt es obendrauf.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Ncsoft



World of Warcraft

Liebt es oder hasst es, aber WoW ist wohl das erfolgreichste Online-RPG aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Getestet in Ausgabe: 02/05
Publisher: Blizzard Entertainment



Star Wars: The Old Republic

Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte Star-Wars-Fans und Neueinsteiger im Genre. Coole Zwischensequenzen und die tolle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Electronic Arts

Action/Action-Adventure

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die überzeugendsten Titel. Das Alter des Spiels ist dabei völlig egal.



Batman: Arkham City

Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Gameplay-Mix ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: erst den Vorgänger Arkham Asylum spielen.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Warner Bros. Interactive



A Plague Tale: Innocence

In dem Action-Adventure mit starkem Story-Fokus fliehen wir im virtuellen Mittelalter vor Pest, Rattenplage und Inquisition. Der Titel glänzt mit tollen Charakteren, einer packenden Story und ganz viel Atmosphäre.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Focus Home Interactive



Dishonored: Die Maske des Zorns

Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Der Nachfolger bietet mehr vom guten Spielprinzip mit toll gestalteten Levels.

Getestet in Ausgabe: 11/12
Publisher: Bethesda



Tom Clancy's The Division 2

Vollgepackt mit massig Inhalten, verbessertem Gameplay sowie einem detaillierten und abwechslungsreichen Washington D.C., macht das Spiel die Mängel seines Vorgängers vergessen. Der neue Maßstab für Loot-Shooter.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Ubisoft



Sekiro: Shadows Die Twice

From Software auf neuen Pfaden: Sekiro bietet nur vereinzelt Rollenspielelemente, verzichtet auf einen Mehrspieler-Part und liefert stattdessen herausragende, anspruchsvolle Action im Japan-Setting.

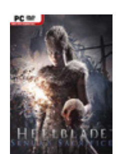
Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Activision



Grand Theft Auto 5

Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

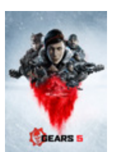
Getestet in Ausgabe: 05/15
Publisher: Rockstar Games



Hellblade: Senua's Sacrifice

Als psychisch labile Kriegerin steigt ihr in eine mittelalterliche Hölle hinab, kämpft aus der Third-Person-Perspektive gegen Gegner und löst Umgebungsrätsel. Unbedingt mit Kopfhörern spielen, denn das Sounddesign ist der Hammer!

Getestet in Ausgabe: 09/17
Publisher: Ninja Theory



Gears 5

Ein spektakulär inszeniertes Action-Abenteuer mit widerlichen Gegnern, fetten Wummen und markigen Sprüchen. Im neuen Teil bietet die Gears-Reihe dank Bot Jack auch eine taktische Komponente und Open-World-Flair!

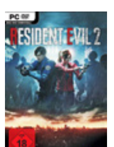
Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: Microsoft



Hollow Knight

Ein wunderschönes, hervorragend spielbares Metroidvania, das mit riesigem Umfang glänzt und auch Profis durch seinen knackigen Schwierigkeitsgrad fordert. Die Erzählweise erinnert zudem stark an Dark Souls.

Getestet in Ausgabe: 04/17
Publisher: Team Cherry



Resident Evil 2 Remake

Mehr als 20 Jahre nach dem Original gelingt es Capcom auf beeindruckende Weise, einen Klassiker des Horror-Genres wiederauferstehen zu lassen. Das Remake schafft die perfekte Balance zwischen Oldschool und Moderne.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: Capcom



Shadow of the Tomb Raider

Noch schöner, noch abwechslungsreicher, noch besser und so gestaltet, dass jeder es spielen kann, wie er es bevorzugt: Laras aktuelles Abenteuer lässt sogar den sehr guten direkten Vorgänger im Vergleich alt aussehen.

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Square Enix



Aufbauspiele/Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten, Firmen leiten – will ein Spiel hier vertreten sein, muss es so oder ähnlich ablaufen.



Anno 1800

Zurück im historischen Setting, knüpft die Serie wieder an alte Stärken an und baut diese sinnvoll mit einer ganzen Reihe neuer Features aus. Dazu begeistert das Spiel mit seiner Komplexität auch Aufbauprofis.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Ubisoft



Cities: Skylines

Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich toll steuern und unterstützt massig Mods.

Getestet in Ausgabe: 04/15
Publisher: Paradox Interactive



Die Sims 3

Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

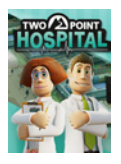
Getestet in Ausgabe: 07/09
Publisher: Electronic Arts



Planet Coaster

Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im Theme-Park-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Frontier Developments



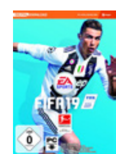
Two Point Hospital

Wie viel Spaß kann es machen, ein Krankenhaus zu managen? Sehr viel, wie diese Aufbau-Sim der Entwickler von Theme Hospital beweist! Abwechslungsreich, herausfordernd und sowohl für Anfänger als auch Profis geeignet!

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Sega

Sportspiele

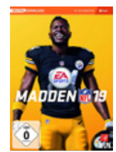
Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten.



FIFA 19

Wie es für die Serie und Sportspiele üblich ist, macht FIFA 19 im Vergleich zum Vorgänger keine riesigen Schritte nach vorne. Allerdings wurde mal wieder an den richtigen Schrauben gedreht und im Detail sinnvoll verbessert.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Electronic Arts



Madden NFL 19

Gut, über den schmalzigen, peinlich präsentierten und schlicht unnötigen Story-Modus muss man hinwegsehen. Ansonsten aber optimiert Madden auch in der 2018er-Ausgabe das Gameplay wieder mal konsequent.

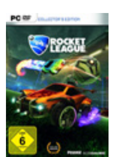
Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Electronic Arts



PES 2018

Eine grandiose, realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Endlich: Die PC-Technik ist dieses Mal mit den Konsolenversionen auf einem Niveau. Wurde auch Zeit!

Getestet in Ausgabe: 10/17
Publisher: Konami



Rocket League

Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mit Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an spaßigen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und guter Lernkurve nie öde werden.

Getestet in Ausgabe: 09/15
Publisher: Psyonix



Special Interest

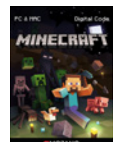
Welches Genre ist's denn nun? Es gibt Spiele, die sind absolut empfehlenswert, lassen sich aber nur sehr schwer einordnen. Dafür existiert diese Nischentitel-Rubrik.



Inside

Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem super Sound unterstrichen. Spielerisch punktet Inside mit tollen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

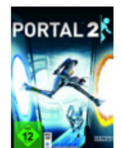
Getestet in Ausgabe: 08/16
Publisher: Playdead



Minecraft

In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Microsoft



Portal 2

Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und schießt euch selbst Ein- und Ausgänge. Brillant! Den famosen Vorgänger sollte man aber auch nicht verpassen.

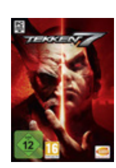
Getestet in Ausgabe: 05/11
Publisher: Valve



Rayman Legends

Brillantes 2D-Hüpfspiel in fantastischer Zeichentrickgrafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln von großartigen Ideen und spielen sich spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger Origins inklusive!

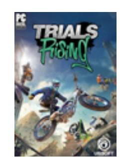
Getestet in Ausgabe: 10/13
Publisher: Ubisoft



Tekken 7

Exzellentes Prügelspiel mit hervorragender Steuerung und hochkomplexem Kampfsystem. Wer sich nicht von der abgefahrenen Japan-Thematik abschrecken lässt, bekommt hier einen würdigen Thronerben der Street-Fighter-Serie.

Getestet in Ausgabe: 07/17
Publisher: Bandai Namco



Trials Rising

Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievollen Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Getestet in Ausgabe: 04/19
Publisher: Ubisoft



Undermine (Early Access)

Da will man nur mal kurz reinspielen und hängt plötzlich mehr als 20 Stunden an der Nadel! Undermine ist zwar noch im Early Access, präsentiert sich aber schon jetzt als geschliffenes, überraschend motivierendes Rogue-like, das sich perfekt für ein paar Runden am Feierabend eignet. Euer Job ist simpel: Ihr steuert einen namenlosen Minenarbeiter durch einen unterirdischen, zufällig generierten Dungeon. Dort kloppt ihr zig Monster weg, dazu steht euch nur eine Spitzhacke zur Verfügung, die ihr wie ein Schwert schwingen oder wie einen Bumerang (Zelda lässt grüßen!) werfen könnt. Allerdings erbeutet ihr unterwegs zig Artefakte, die euch ähnlich wie in Binding of Isaac verschiedenste Vorteile verpassen. Einige davon ergänzen sich sogar – das macht ausgesprochen witzige Builds möglich und sorgt bestenfalls dafür, dass ihr euch nach einer Weile wie eine unbezwingbare Kampfmaschine vorkommt. Unterwegs sammelt ihr außerdem Unmengen an Gold, das ihr zwischen euren Runs bei verschiedenen Händlern verprasst. Dort schaltet ihr nicht nur dauerhafte Upgrades frei, sondern aktiviert auch neue Artefakte, Tränke, Segen und Flüche, die dann wieder in künftigen Runs auftauchen können. Das alles ist wahrhaftig nicht innovativ und auch noch nicht sonderlich umfangreich, spielt sich aber schon jetzt rundum gut und motivierend. Die Early-Access-Version kostet zudem nur 13 Euro. Kaufempfehlung! **Felix Schütz**



SO TESTEN WIR



PC-Games-Award Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Ihn verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 9 Punkten.



Editors'-Choice-Award Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

10, Meilensteine | Das Beste vom Besten. Diese Spiele setzen neue Maßstäbe in ihrem Feld und haben nur wenig Schwächen.

9, Hervorragend | Die besten Spiele des Jahres tummeln sich hier. Hohe Qualität spricht Genre-Liebhaber und Neueinsteiger an.

8, Sehr gut | Sehr gute Spiele mit ein paar Mankos sind in dieser Wertungsregion zu finden.

7, Gut | In diesen guten Spielen überwiegen die Stärken noch immer die vorhandenen Schwächen. Das Potenzial wird jedoch nicht immer ausgeschöpft.

6, Befriedigend | Hier halten sich Vor- und Nachteile die Waage. Für Fans aber sicher einen Blick wert.

5, Ausreichend | Spiele mit starken Schnitzern, denen man nur in Ausnahmefällen Zeit widmen sollte

1-4, Mangelhaft | Grottige Gute-Laune-Zerstörer, bei denen zu viel im Argen liegt. Finger weg!

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zehn PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

IKONEN DER SPIELEINDUSTRIE TEIL 4

Shigeru Miyamoto

Das Genie hinter Super Mario Bros., The Legend of Zelda, Donkey Kong und Co.

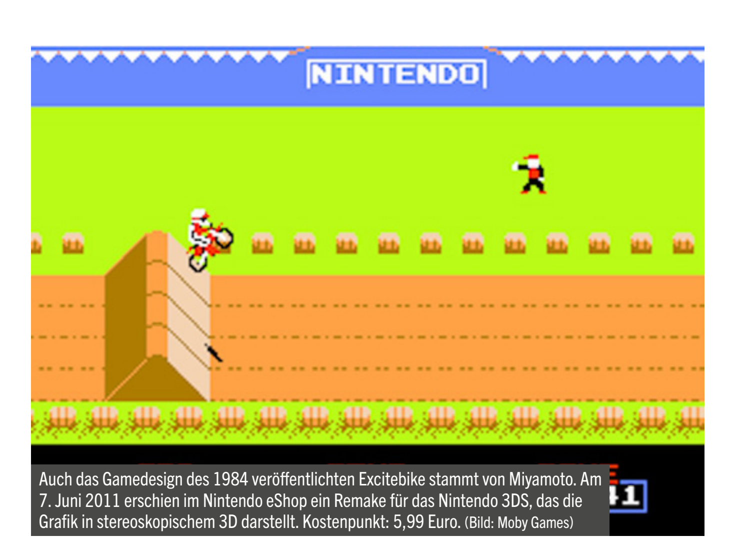
Kaum ein Mensch hat die Spieleindustrie geprägt wie Shigeru Miyamoto. Doch wie ist er überhaupt in die Branche gekommen?

Von: Sönke Siemens, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Lukas Schmid

Etwa 40 Kilometer nordwestlich von Kyoto kommt Shigeru Miyamoto am 16. November 1952 auf die Welt. Seine Eltern sind bescheidene Leute; sie besitzen ein kleines Häuschen, ganz in der Nähe von Bächen und Wäldern. Viele Spielsachen oder gar einen Fernseher besitzt Miyamoto während seiner Kindheit nicht. Doch das stört den Jungen kaum, denn er ist sehr erfinderisch. Stöcke und Bindfaden beflügeln seine Fantasie und das Erkunden der Umgebung zählt zu seinen Hobbys. Darüber hinaus zeichnet Miyamoto gerne Mangas, interessiert sich für Gitarre und Banjo und formt Spielsachen. Kurz gesagt: Er ist ein echter Kreativkopf.

Miyamotos Anfänge bei Nintendo

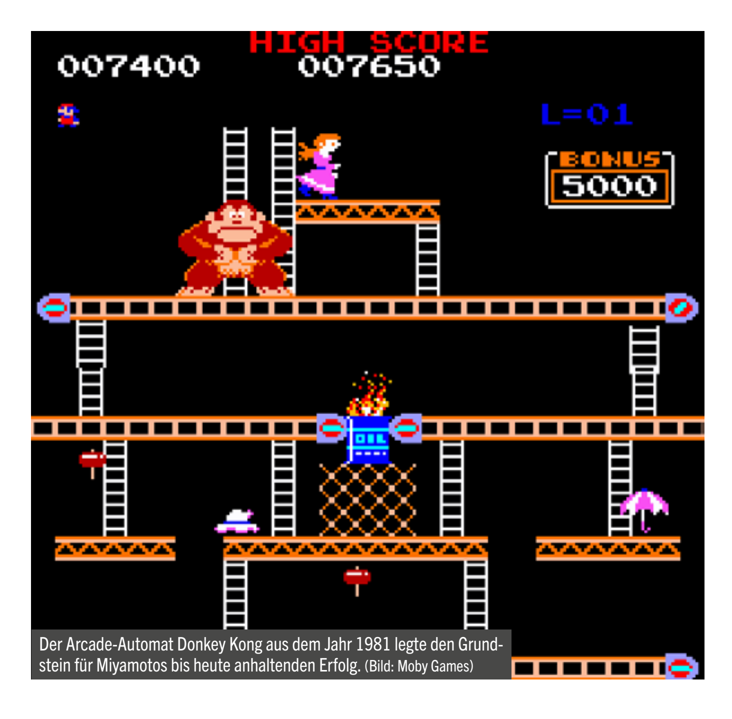
Nachdem der aufgeschlossene Jungspund seine Schullaufbahn beendet hat, wechselt er zunächst zum Kanazawa Municipal College of Industrial Arts und arbeitet hart, um sich 1976 einen Abschluss als Industriedesigner zu sichern. Ein passender Job lässt allerdings auf sich warten, weshalb sein Vater mit Vitamin B nachhilft: Miyamoto Senior nämlich kennt zufällig jemanden, der guten Kontakt zu Hiroshi Yamauchi pflegt, dem damaligen Präsidenten von Nintendo Japan. Der Bekannte fädelt für den jungen Miyamoto ein Vorstellungsgespräch ein. Dieser nimmt das Angebot dankend an, packt einige selbst entworfene Spielzeuge ein und wird bei Nintendo vorstellig. Ganz zur Freude von Yamauchi: Dem damals 28-jährigen Geschäftsmann gefallen Miyamotos kindgerecht gestaltete Kleiderbügel im Krähen- und Elefantendesign. So gut, dass Miyamoto wenig später als Künstler angestellt wird und die Aufgabe erhält, Artworks für den Arcade-Automaten Sheriff (1979) beizusteuern. Yamauchi ist auch hier mit Miyamotos Arbeit sehr zufrieden und zögert nicht lange, ihm die Verantwortung für das Artdesign eines neuen Arcade-Automaten namens Radar Scope zu übertragen. Japanische Spieler lieben den 1980 veröffentlichten Pac-Man-Klon. Ganz anders hingegen die Gamer in den USA; hier will der Funke bei vielen einfach nicht überspringen. Gerade einmal 1.000 von 3.000 Automaten finden einen Abnehmer und Nintendo kommt finanziell richtig ins Schwitzen. Was dann folgt, dürfte zumindest Arcade-Enthusiasten hinlänglich bekannt sein. Mangels gerade verfügbaren Stammpersonals erhält Quereinsteiger Miyamoto den Auftrag, ein neues Spiel zu entwerfen, das Radar Scope komplett ersetzen soll. Der damals 29-Jährige willigt ein und konzipiert ein Geschicklichkeitsspiel mit einer verrückten Geschichte. Held Jumpman (später in Mario umbenannt) gängelt seinen Haustier-Gorilla (später Donkey Kong genannt). Der Affe ist davon gar nicht begeistert und entführt Jumpmans Freundin Pauline. Die Aufgabe des Spielers besteht nun darin, ein Baugerüst zu erklimmen, um Pauline aus den Fängen des Primaten zu retten. Oder analytischer ausgedrückt: Miyamoto wirft das damals stark verankerte Konzept der Highscore-Jagd über den Haufen und ersetzt es mit einer narrativ motivierten Rettungsmission. Nintendos Chefetage ist zunächst verunsichert. Kann ein solcher Ansatz überhaupt funktionieren? Um genau das herauszufinden, stellt das Unternehmen zu Versuchszwecken zwei Automaten in Gaststätten in der Nachbarschaft auf. Zahlungswillige Kunden lassen nicht lange auf sich warten und spülen knapp 300 Dollar in die Kasse – pro Woche, versteht sich. Yamauchi jubelt vor Freunde, setzt über 60.000 Geräte im ganzen Land ab und investiert die so erwirtschafteten 180 Millionen Dollar in ein neues Firmenhauptquartier.



Auch das Gamedesign des 1984 veröffentlichten Excitebike stammt von Miyamoto. Am 7. Juni 2011 erschien im Nintendo eShop ein Remake für das Nintendo 3DS, das die Grafik in stereoskopischem 3D darstellt. Kostenpunkt: 5,99 Euro. (Bild: Moby Games)

Mario und Link erobern die Welt

Zeitsprung ins Jahr 1985. Nintendos Heimkonsole Famicom ist dank von Miyamoto designten Spielen wie Donkey Kong, Donkey Kong Jr. und Popeye in Japan bereits die Nummer 1. Mehr als 2,5 Millionen Einheiten sprechen eine deutliche Sprache und rücken erstmals den nordamerikanischen Markt in den Fokus. Nintendo gestaltet die Famicom-Konsole optisch um und tauft



Der Arcade-Automat Donkey Kong aus dem Jahr 1981 legte den Grundstein für Miyamotos bis heute anhaltenden Erfolg. (Bild: Moby Games)

WUSSTET IHR SCHON, DASS SHIGERU MIYAMOTO …

- sich bei der Namensgebung von The Legend of Zelda vom klangvollen Namen von Zelda Fitzgerald inspirieren ließ? Zelda war die Frau des bekannten US-Buchautors Francis Scott Fitzgerald (Der große Gatsby).
- gerne die Größe von Objekten schätzt und dann mit einem Maßband – das er oft bei sich trägt – nachmisst? Auch Wii Fit hat ein Minispiel, in dem es genau darum geht.
- eher ungern im Rampenlicht steht und es daher auch konsequent vermeidet, im japanischen Fernsehen aufzutreten?
- früher oft mit dem Fahrrad zur Arbeit fuhr? Da sich das Unternehmen jedoch um seine Sicherheit sorgte, wird er nun für gewöhnlich von einem Fahrzeug abgeholt.
- die Namen der sieben Koopa-Kids aus der japanischen Version von Super Mario Bros. 3 auf den Namen von sieben Programmierern aus seinem Team basieren ließ? Er wählte diese Strategie, um seine Mitarbeiter zu würdigen. In der US-Version wurden die Koopa-Kids jedoch wie bekannte Musiker benannt. Ludwig von Koopa etwa ist ein Seitenhieb auf den deutschen Komponisten und Pianisten Ludwig van Beethoven.
- englische Puppendramen, allen voran die Marionetten-Science-Fiction-Serie Thunderbirds, liebt? Für das Cover von Star Fox erschuf er daher vier Puppen der Hauptcharaktere – einen Fuchs, einen Vogel, einen Hasen und eine Kröte – fotografierte sie und arrangierte sie zusammen mit Raumschiffen.

sie Nintendo Entertainment System (NES). Zeitgleich arbeiten Miyamoto und seine Kollegen unter Hochdruck an zwei neuen Spielerfahrungen, die die Rechenleistung der 8-Bit-Hardware demonstrieren sollen. Miyamoto ist der Hauptverantwortliche für ein Jump & Run mit dem Projektnamen Mario Adventure. Im Gegensatz zu Marios ersten Abenteuern setzt er – wie schon bei den 1984 veröffentlichten Titeln Excitebike und Devil World – auf ein seitwärts scrollendes Geschehen. Der Spieler manövriert den Helden von links nach rechts und lotst ihn vorbei an allerlei Hindernissen und Gegnern. Bizarr, aber spielerisch interessant: Wenn Mario Pilze futtert, verdoppelt sich seine Größe und er wird zu Super Mario. Das finale Modul umfasst acht Welten, die auf gerade mal 40 Kilobyte Speicherplatz abgelegt werden. Abwechslung und Nervenkitzel sind trotzdem immens und machen Super Mario Bros. über Nacht zum Must-have-Modul. Weiterer Grund für den famosen US-Launch des Spiels am 18. Oktober 1985: Super Mario Bros. liegt zum Start jedem NES kostenlos bei. Ein echter System-Seller also, der mit knapp 40,24 Millionen verkauften Exemplaren jahrzehntelang die Liste der meistverkauften Videospiele anführt – Tetris für den Game Boy nicht mitgerechnet. Aber auch das 1987 im Westen veröffentlichte The Legend of Zelda, Miyamotos zweites großes NES-Projekt, bricht blitzschnell Verkaufsrekorde. Ein Grund hierfür ist, dass das Gameplay des 8-Bit-Rollenspiels aus Top-down-Perspektive größtenteils nicht linear abläuft. Statt einem fest vorgegebenen Pfad zu folgen, bricht Miyamoto mit dieser Konvention und lässt dem Spieler freie Hand. In der Rolle von Protagonist Link muss man selbst herausfinden, was als Nächstes zu tun ist. Wieder geht es nicht um Highscores, sondern um das Erleben einer Story – immer mit dem Ziel vor Augen, irgendwann das Ende zu erreichen. „Hyrule ist wie ein Miniaturgarten, den Spieler in ihre Schublade packen können“, sagte Miyamoto einmal in einem Interview mit der US-Website GameSpot. Der Vergleich mit einem Garten passt dabei ziemlich gut, denn schon als Kind zog es Miyamoto hinaus in die Natur. Er liebte es, die Wiesen, Wälder und Bäche in der Nähe seines Elternhauses zu erkunden. Eines Tages stieß er dabei sogar auf eine unscheinbare Höhle. Er begab sich hinein und erforschte immer neue Bereiche – ohne Karte, ohne Begleitung, ganz auf sich allein gestellt. Eben diese Nervenkitzel und etwaige Naturerfahrungen sind es, die den Japaner beim Entwerfen von The Legend of Zelda beeinflussen und die er in Videospielform greifbar machen will. Mit Erfolg: Als erstes NES-Spiel knackt Zelda die Marke von einer Million verkauften Exemplaren.

Famose Fortsetzungen

Beflügelt von der Beliebtheit seiner Topmarken, dauert es nicht lange, bis Miyamoto diverse Sequels in Angriff nimmt. Den Anfang macht Super Mario Bros. 2, das 1986 vorerst nur in Japan erscheint. Der Grund: Das von Miyamoto mitentworfene Jump & Run war vorrangig für all jene konzipiert, die das Original durchgespielt hatten. Vergiftete Pilze, plötzliche Windstöße beim Springen, fiese Warp-Verbindungen und andere Hindernisse führen dazu, dass der Schwierigkeitsgrad extrem hoch ausfällt und Nintendo zur Sicherheit auf der Verpackung sogar den Schriftzug „For Super Players“ ergänzt. Während genau das viele japanische Spieler kaum stört und diese 2,5 Millionen Mal zugreifen, bekommt der Titel von Nintendos US-Hauptquartier kein grünes Licht. Miyamoto und sein Team lassen sich davon aber nicht entmutigen, im Gegenteil. Sie ersinnen einen kühnen Plan: Damit Mario-Fans im Westen nicht leer ausgehen, verpasst man dem von Nintendo für Fuji Television entwickelten Plattformer Yume Kōjō: Dokidoki Panic eine optische Frischzellenkur, tauscht die ursprünglichen Charaktere gegen Mario-Figuren und nennt das Ergebnis ebenfalls Super Mario Bros. 2. Ein Geniestreich, der vom westlichen Markt hervorragend angenommen wird und das Spiel später sogar auf Platz 4 der meistverkauften NES-Titel katapultiert. Im Jahr 1998 erscheint im Westen außerdem Zelda 2: The Adventure of Link, ein weiterer Kassenschlager, der sich über 4,38 Millionen Mal verkauft. Ausschlaggebend für den Erfolg ist Miyamotos klare Designanweisung, spielerisch nicht den ausgetretenen Pfaden des Erstlings zu folgen, sondern Neues zu versuchen. Also implementieren die Macher unter anderem eine Zauber-Anzeige, ein Erfahrungspunktesystem, Extraleben, mehr Dialoge mit NPCs, Plattforming-Passagen und den Doppelgänger Dark Link. Doch nicht nur bei Zelda 2 setzen Miyamoto und sein Team auf Innovationen. Auch Super Mario Bros. 3, das in den USA am 2. Februar 1990 erscheint, lebt von seinen zahlreichen Neuerungen, allen voran einer sehr lebendig gestalteten Oberwelt-Karte. Ein Designelement, das fortan Einzug in Dutzen-



John Romero ist ein großer Fan von Shigeru Miyamoto. Zu Ehren seines Idols nannte er den Helden aus Daikatana Hiro Miyamoto. (Bild: Moby Games)



Miyamotos Pac-Man-Klon Devil World (1984) erschien nur in Japan und Europa. Ein US-Release scheiterte an religiösen Symbolen. (Bild: Moby Games)



Laut einem Interview mit USA Today ist das 1990 für das Super Nintendo veröffentlichte Super Mario World Miyamotos Lieblingsspiel. (Bild: Moby Games)

Satoshi Tajiri gilt als der Erfinder der Pokémon. Sein Mentor? Miyamoto! Dieser regte etwa die Idee zu zwei verschiedenen Fassungen an. (Bild: Moby Games)

den anderen Mario-Ablegern und konkurrierenden Hüpfspielen hält. Auch können die Protagonisten nun Abhänge hinabrutschen und durch das Anlegen von Kostümen von neuen Fähigkeiten profitieren. Witzig: Ursprünglich sollten diese Outfits Mario und seinen Bruder in einen Zentauren und verschiedene andere mythologische Figuren verwandeln. Der Mythologie-Ansatz wurde dann jedoch verworfen und gegen Tierwesen-Kostüme getauscht. Als Waschbär verkleidet kann der Held sodann fliegen, im Froschkostüm unter Wasser schwimmen und so weiter. Zudem führen die Entwickler haufenweise neue Gegnertypen ein, etwa den Kettenhund. Die Inspiration? Laut Miyamoto wurde er als Kind auf dem Schulweg einmal von einem Hund attackiert. Glücklicherweise war das Tier angekettet – Miyamoto kam mit einem Schrecken davon.

Die wilden 90er

Noch bevor das Super Famicon im November 1990 in Japan erscheint, finden bei Nintendo in Kyoto zahlreiche Umwälzungen statt. Der Konzern legt verschiedene Entwicklungsabteilungen zusammen und formt so die intern nochmals zweigeteilte Abteilung „Nintendo Entertainment Analysis & Development" (Nintendo EAD). Miyamoto wird zur Schlüsselfigur, denn er leitet die Software-Entwicklungsabteilung und treibt kommende Launch-Titel für das Super Nintendo mit viel Elan voran. Da wäre zum einen Super Mario World. Das Spiel soll etwas komplett Neues werden und die Power der kraftvollen 16-Bit-Hardware demonstrieren. Genau deswegen schlägt Miyamoto vor, eine Idee zu realisieren, die ihm schon länger durch den Kopf ging, mit der 8-Bit-Platine des NES aber technisch schlichtweg nicht umzusetzen ist. Mario soll einen Saurier als Sidekick bekommen. Viele Entwürfe machen die Runde, bis Figurendesigner Shigefumi Hino seinen Kollegen schließlich voller Stolz Yoshi präsentiert. Alle bei Nintendo EAD lieben Marios knuffigen Begleiter und auch die Fans schließen ihn zur Premiere des SNES am 21. November 1990 in Japan sofort ins Herz. Ergänzt man nun noch die famose Pixeloptik, die im Vergleich zur 8-Bit-Ära viel bessere Musik, Marios neue Heldenfähigkeiten und die Tatsache, dass das Spiel zum SNES-Launch im Westen jeder Konsole beiliegt, wird schnell klar, warum Super Mario World zum bestverkauften Titel der Plattform avanciert. Das Super Nintendo liefert sich zu Beginn der 1990er-Jahre einen knallharten Zweikampf mit Segas Mega Drive. Dass Nintendo dabei stets ein Software-Ass im Ärmel hat, liegt wie zu erwarten häufig an Miyamotos genialen Gamedesign-Twists. In Star Fox (alias Starwing in Europa) zum Beispiel ballern sich Spieler in der Rolle von sympathischen, streckenweise auch in der japanischen Folklore vorkommenden Tieren durch ein Science-Fiction-Universum. Der Clou aus technischer Sicht: Nintendo verbaut auf dem Spielmodul den sogenannten Super-FX-Chip, der seinerzeit überaus sehenswerte 3D-Grafik auf den Bildschirm zaubert. In Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars hingegen gelingt es Produzent Miyamoto, das Rollenspiel-Know-how von Entwickler Square mit der Jump&Run-Welt von Klempner Mario auf sehr harmonische Weise zu verschmelzen. Schade: Außerhalb Japans und Nordamerika kommt Super Mario RPG damals nicht auf den Markt. Erst am 22. August 2008 findet es dank Virtual Console für Wii den Weg nach Europa und Australien. Weitere Miyamoto-Meilensteine der SNES-Ära sind die Flugimulation Pilotwings (1990), The Legend of Zelda: A Link to the Past (1991) und Super Mario Kart (1992), eines der ersten Rennspiele mit Splitscreen-Multiplayer.

Sprung in die Polygon-Dimension

Während Pokémon – dessen Zwei-Modul-Konzept samt Tauschkomponente von Miyamoto angeregt wurde – ab Februar 1996 Japan im Sturm erobert, sind die Entwicklungsarbeiten an einem von Miyamotos wegweisendsten Titeln fast schon abgeschlossen: Super Mario 64. Schon seit Star Fox hat Miyamoto die Vision, Mario in die dritte Dimension zu hieven. Anfängliche Konzepte sehen zunächst vor, dass Mario eine isometrisch dargestellte 3D-Welt erkundet. Die Kamera jedoch blickte aus einem fixen Winkel auf das Geschehen und bereitete manchen Entwickler viele Kopfschmerzen. Monatelang wird mit neuen Kameraideen experimentiert, bis man sich eines Tages auf eine dynamische Kamera einigt, die der Spielfigur mit einem gewissen Abstand folgt und stets darauf bedacht ist, optimale Übersicht zu gewährleisten. Alternativ kann sie vom Spieler allerdings auch frei gedreht werden. Da Miyamoto schon im Vorfeld darauf beharrt, dass der Held mit einem Analogstick kontrolliert wird, kommt schließlich ein Stein zum anderen. Leveldesign, Kameraführung und N64-Gamepad werden kontinuierlich aufeinander abgestimmt und bilden so die Grundlage für eine Jump&Run-Erfahrung, wie sie die Welt noch nicht erlebt hat. Lohn der Mühe? Ein überaus erfolgreicher N64-Launch, über 11 Millionen verkaufte Spiele (bis 2003) und eine Gamedesign-Blaupause, die viele andere Entwickler anspornte, Ähnliches zu versuchen. Parallel zu Super Mario 64 investiert Miyamoto viel Zeit in sein zweites großes N64-Unterfangen: The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Der Titel wird zunächst als Zugpferd für das 64DD – eine im Prototyp-Stadium befindliche Disk-Laufwerk-Erweiterung für das japanische N64 – konzipiert. Weil das allerdings spürbar längere Ladezeiten aufweist als die flotten N64-Module, trifft man die Entscheidung, Links nächstes Abenteuer auf einem deutlich kostspieligeren 32-Megabyte-Modul zu veröffentlichen. Ocarina of Time hält ein Team von knapp 120 Entwicklern mehr als drei Jahre lang auf Trab. Dass am Ende trotzdem alle Zahnräder nahezu perfekt ineinandergreifen, liegt unter anderem an Miyamotos Vorgabe, das Team zwischenzeitlich in fünf Gruppen mit jeweils eigenem Direktor aufzuteilen. Sei es nun die Geschichte, die innovative Autosprung-Funktion, die brillante Inszenierung der Welt, der fantastische Soundtrack, der berauschende Detailreichtum oder der konsequente Einsatz von Zwischen-



Super Mario Bros. war so beliebt, dass man in den USA Cornflakes kaufen konnte, die wie Gegner aus dem Spiel aussahen. (Bild: Moby Games)

Das 3D-Leveldesign und die frei bewegbare Kamera zählen zu den größten Innovationen von Super Mario 64 aus dem Jahr 1996. (Bild: Moby Games)



The Legend of Zelda erschien 1986. In der NES-Fassung war es das erste Spiel mit einem golden eingefärbten Modul. (Bild: Moby Games)



Mit einer Durchschnittswertung von 99/100 Punkten führt Ocarina of Time von 1998 die Liste der am höchsten bewerteten Spiele an. (Bild: Moby Games)

sequenzen in Spielgrafik, als Ocarina of Time am 21. November 1998 in Japan erscheint, überschlagen sich die Kritiker mit Lobeshymnen und meißeln Miyamotos Kultstatus endgültig in Stein. Das Sympathische dabei: Der damals 46-Jährige fühlt sich sehr geehrt, bleibt aber wie gehabt mit den Füßen auf dem Boden der Tatsachen und fasst bereits zielstrebig den Nachfolger The Legend of Zelda: Majora's Mask ins Auge.

Erst Würfel, dann Fernbedienung

Keine Frage, das N64 bietet viele fantastische Spiele. Den Kampf gegen Sonys erstarkende, CD-basierte Playstation und später deren Nachfolger Playstation 2 kann Nintendo dennoch nicht gewinnen. Um nicht den technologischen Anschluss zu verlieren, geht pünktlich zum japanischen Herbstgeschäft 2001 der Gamecube an den Start. Producer-Genie Miyamoto soll mit passender Software Schützenhilfe leisten – und tut dies mit Bravour: Auf Starttitel wie die überaus humorvolle Geisterhatz Luigi's Mansion oder das 4-Spieler optimierte Jetski-Rennspiel Wave Race: Blue Storm folgen Kracher wie der Arena-Brawler Super Smash Bros. Melee und das knuffige Pikmin. Weitere Gamecube-Publikumslieblings sind das kunterbunte Super Mario Sunshine, der rätsellastige Sci-Fi-Shooter Metroid Prime, das auf Cel-Shading-Optik getrimmte The Legend of Zelda: The Windwaker und das via Breitband-Adapter sogar 16-Spieler-kompatible Mario Kart: Double Dash!!. All diese und viele andere Projekte, darunter auch diverse Handheld-Hits, koordiniert Miyamoto mit außerordentlichem Geschick, Enthusiasmus und dem steten Bestreben, Spielspaß zu vermitteln. Rückblickend betrachtet und trotz so vieler First-Party-Hits steht allerdings auch der Gamecube im Schatten der Konkurrenz. Sony und Microsoft haben bedeutend mehr Third-Party-Hersteller an Bord – und im Falle der Xbox auch und das bessere Online-Konzept. Hinzu kommt: Mit der Xbox 360 und der Playstation 3 steht bereits die nächste Konsolengeneration in den Startlöchern. Miyamoto erkennt das sich anbahnende Hardware-Wettrüsten sehr schnell und hat ernsthafte Befürchtungen, Nintendo könnte dabei unter die Räder kommen. Die Lösung für dieses Problem? Hört auf den Namen Wii, wird Ende 2006 veröffentlicht und punktet mit einer innovativen Bewegungssteuerung, an der Miyamoto federführend mitwirkte. Die auf Körpereinsatz getrimmte Interaktion mit dem Spielgeschehen wird durch Wii Sports eindrucksvoll präsentiert. Ein Spiel, das – Super Mario Bros. fürs NES lässt grüßen – jeder Wii-Konsole beiliegt. Positiver Nebeneffekt: Mit der Bewegungssteuerung geht eine bis dato nicht gekannte Zugänglichkeit einher. Diese wiederum mobilisiert ganz neue Zielgruppen, allen voran Senioren. Nintendo versteht es, genau diese Kunden auch in den Folgejahren nicht aus den Augen zu verlieren. Bestes Beispiel hierfür ist Wii Fit, ein Spiel, das wie so viele zuvor durch Miyamotos persönliche Erfahrung mit seiner Umwelt ins Rollen kommt. Konkreter formuliert: Im Alter von knapp über 40 hörte Miyamoto mit dem Rauchen auf und hängte das in Japan äußerst populäre Pachinko-Spielen an den Nagel. Gleichzeitig begann der zweifache Familienvater, sich regelmäßig sportlich zu betätigen und zu wiegen. Er erstellte Gewichtsdiagramme und pinnte diese an die Wand seines Badezimmers. „Als sich die Datenblätter im Badezimmer häuften, entwickelte ich eine seltsame Zuneigung zu ihnen, und zwar unabhängig davon, ob ich nun abnahm oder nicht", so Miyamoto gegenüber The New Yorker. All das führte schließlich dazu, dass seine Frau und Tochter begannen, sich köstlich zu amüsieren. Miyamoto wiederum schätze die so entstehenden Gespräche und dachte sich: „Was wäre, wenn ich daraus ein Spiel mache? Vielleicht hilft es isolierten Vätern, wieder eine engere Verbindung zu ihren Töchtern aufzubauen." Was dann geschah, steht in den Geschichtsbüchern: Wii Fit erscheint Ende 2007 in Japan und verkauft sich über die Jahre hinweg weltweit mehr als 22,6 Millionen Mal. Doch auch auf diesen Lorbeeren ruht sich der Japaner nicht aus. Mit The Legend of Zelda: Twilight Princess und The Legend of Zelda: Skyward Sword erscheinen noch zwei weitere Wii-Kracher, die die Möglichkeiten der Bewegungssteuerung voll ausschöpfen. Im Falle von Skyward Sword dank eines cleveren Zubehörteils namens Wii Motion Plus. Etwas konventioneller, aber nicht minder erfolgreich sind Super Mario Galaxy, New Super Mario Bros. Wii und Super Mario Galaxy 2 – Miyamotos krönender Abschluss einer Konsolengeneration, in der Nintendo erstmals wieder klar die Nase vorn hat.

Der Ruhestand kann warten

Miyamoto liebt es, neue Spiele auf den Weg zu bringen. Im Sommer 2015 jedoch wird diese Leidenschaft jäh unterbrochen. Sein geschätzter Kollege und Weggefährte Satoru Iwata, seit 2002 Präsident von Nintendo und seit 2013 CEO von Nintendo of America, stirbt an den Folgen eines Gallengangskarzinoms. Miyamoto springt – zusammen mit Genyo Takeda – als Nintendo-Geschäftsführer ein. Knapp zwei Monate hat er diesen Posten inne, bis er am 16. September 2015 zum „Creative Fellow" ernannt wird und sich wieder ans Koordinieren und Überwachen von Nintendos hauseigenen Entwicklerteams macht. Auch hier gilt: Ob Pikmin 3 oder Super Mario 3D World, ob Donkey King Country: Tropical Freeze, Mario Kart 8, Captain Toad: Treasure Tracker oder Splatoon – seine Hit-Strähne reißt einfach nicht ab und setzt sich ab 2017 auch auf der Nintendo Switch fort. Und Miyamotos Software-Bilanz heute? Beläuft sich – wenn wir uns bei der Masse an Titeln nicht verzählt haben – auf sagenhafte 102 Spiele, die Nintendo im Laufe der Jahre fette Milliardengewinne bescherten. Miyamoto hingegen machen sie zum mit Abstand einflussreichsten Spieledesigner unserer Zeit. ❑

EINFACH AUSGEZEICHNET

Im Laufe seiner Karriere hat Shigeru Miyamoto zahlreiche Auszeichnungen gesammelt. Die wichtigsten stellen wir euch im Folgenden vor:

1998 – Aufnahme in die Ruhmeshalle der Academy of Interactive Arts & Science. Prominente Auszeichnung für Spielmacher, die die Branche besonders vorangebracht haben. Aus Japan gehören auch Hironobu Sakaguchi (Schöpfer der Final-Fantasy-Reihe), Yū Suzuki (Shenmue, Virtua Fighter) und Hideo Kojima (Metal Gear Solid, Death Stranding) diesem elitären Kreis an.

2006 – Auszeichnung zum „Ritter" im Orden der Künste und der Literatur. Bedeutender Preis in Frankreich, der 1957 vom französischen Kultusministerium vergeben wurde. Ging im selben Jahr auch an Rayman-Erfinder Michel Ancel.

2007 – Auszeichnung für sein Lebenswerk bei den Game Developers Choice Awards.

2007 und 2008 – Nennung in der Time-Magazine-Liste der 100 einflussreichsten Personen.

2010 – Ultimate Development Hero und damit Platz 1 auf der Liste der wichtigsten Spieleentwickler weltweit. Um das Ranking zu erstellen, befragt das Branchenmagazin Develop andere Spieleentwickler.

2010 – Fellow der BAFTA-Stiftung (British Academy of Film and Television Arts)

2012 – Prinzessin-von-Asturien-Preis – einer der wichtigsten kulturellen Preise in Spanien. Dotiert mit 50.000 Euro. Er wurde Miyamoto – als erstem Spieledesigner überhaupt – in der Kategorie Kommunikation und Humanwissenschaften überreicht.

2019 – Person mit besonderen kulturellen Verdiensten. Eine der bedeutendsten Auszeichnungen in Japan. Der Würdenträger erhält zusätzlich eine jährliche Pensionszahlung von knapp 34.000 Euro. Wurde unter anderem auch an Hayao Miyazaki, den Mitbegründer von Studio Ghibli, vergeben.

Vor 10 Jahren

Ausgabe 03/2010

Von: Matti Sandqvist

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften

► Die Ausgabe 03/2010 schmückte die Cover-Story zu Fallout: New Vegas. Weitere Themen waren Diablo 3, Anno 1404: Venedig sowie Dawn of War: Chaos Rising.



Die Grafik von Diablo 3 wurde von manchen Fans als zu bunt bezeichnet. Wir waren da anderer Meinung.

Wahrsager

Wir hatten 50 Fakten zu Diablo 3 im Heft.

Es sollte tatsächlich noch mehr als zwei Jahre dauern, bis wir auf den heimischen Bildschirmen Sanktuario erkunden durften. Trotzdem wagten wir in der Ausgabe 03/2010 einen Blick auf den heißersehnten Action-RPG-Nachfolger aus dem Hause Blizzard. Dafür sammelten wir ganze 50 Fakten, mit denen wir ziemlich richtig lagen. So kannten wir zum Beispiel bis auf einen Helden die Haudegen von Diablo 3 – der Dämonenjäger sollte erst im Laufe des Jahres enthüllt werden. Auch der Fakt, dass die Story eine prominentere Rolle als in den Vorgängern einnehmen sollte, bewahrheitete sich – natürlich gibt es aber unterschiedliche Meinungen über deren Qualität. Beim Rollenspielsystem lagen wir ebenfalls richtig. In Diablo 3 konnte man nicht wie noch im zweiten Teil die Attribute per Hand verbessern, sondern Stärke, Geschicklichkeit und Vitalität wurden automatisch nach einem Level-Aufstieg erhöht. Über einige Dinge, wie etwa den Hardcore-Modus oder das Auktionshaus, haben wir in unserem Artikel hingegen kein Wort verloren. Was wir ebenso damals noch nicht wissen konnten, war der berühmt-berüchtigte Error-37, mit dem viele Spieler zu kämpfen hatten.

Glücksspiel

Wir waren bei Obisidian zu Besuch.

Auch wenn die postapokalyptische Rollenspielereihe aktuell wegen Fallout 76 nicht gerade ein Publikumsliebling ist, gehört sie noch immer zu bekanntesten und beliebtesten RPG-Serien der Videospielgeschichte. Vor zehn Jahren werkelten nicht die Jungs und Mädels von Bethesda an dem Las-Vegas-Ableger der Reihe, sondern die Rollenspielexperten von Obsidian Entertainment. Wir hatten damals die große Ehre, die Entwickler deutschlandexklusiv im kalifornischen Irvine zu besuchen und die ersten Spielstunden zu erleben. Nach dem Termin traten wir den langen Heimflug guter Dinge an. Zwar waren wir von der Präsentation ein wenig enttäuscht, denn sie wirkte grafisch nicht wie die nächste Evolutionsstufe, sondern eher wie die von Vorgänger Fallout 3. Doch die Story um den gebeutelten Helden hatte nach der Spielzeit unser Interesse geweckt und ebenso die Spielwelt rund um Las Vegas.

Frische Brise

Die Siedler 7 sollte ein Online-Spiel werden.

In der Geschichte der Siedler-Reihe hat es unbestritten Höhen und Tiefen gegeben. Während ältere Semester sich noch gerne an die ersten beiden Aufbaustrategie-Titel erinnern, kam spätestens der fünfte Teil mit seiner RTS-Anbiederung bei der Zielgruppe nicht mehr so gut an. Siedler 7, zu dem wir eine ausführliche Vorschau in Ausgabe 03/2010 hatten, ist hingegen ein Streitfall. Aufgrund des vermeintlichen Casual-Ansatzes und der starken Online-Komponente konnte es nicht jeden Fan begeistern. Doch hatte die Jagd nach den Siegpunkten (Die Siedler von Catan läßt grüßen!) mehr Tiefgang als gedacht und so waren auch Serienveteranen mit der Kampagne herausgefordert. Auch wir waren in unserer Vorschau der Meinung, dass der kommende Teil der Reihe frischen Wind beschert und gaben Siedler 7 in der folgenden Ausgabe sogar eine Wertung von 84.


Die kunterbunte Grafik von Die Siedler 7 wirkte so richtig einladend, aber auch ein wenig wie aus einem Casual-Spiel.

Buddy-Movie zum Nachspielen

Die Kampagne von Battlefield: Bad Company 2 stand auf dem Prüfstand.

Während Konsolenspieler sich vor zehn Jahren über zu wenig Battlefield kaum beklagen konnten, hatten wir PC-Spieler das Nachsehen. Das brillante Battlefield: Bad Company 1 erschien 2008 nämlich nur für Xbox 360 und PlayStation 3. Erst der zweite Teil des Reihenablegers mit Fokus auf den Einzelspielermodus schaffte es auch auf unsere Rechenknechte und so waren wir in der Ausgabe 03/2010 voller Vorfreude. Enttäuscht wurden wir auch nicht, denn Bad Company 2 gilt wegen seines ausgezeichneten Gunplays, der brachialen Zerstörungs-Engine und den vielen Fahrzeugen noch immer als einer der besten Teile der nun fast 20 Jahren alten Shooter-Reihe. Gut war auch, dass die Singleplayer-Kampagne nicht an die Vorgänger anknüpfte, sondern eine ganz eigene Geschichte erzählte. Die Story baute auf dem fiktiven Hintergrund auf, dass sich die USA mit Russland im Krieg befinden. Marlowe, der Held des ersten Teils, sollte sich mit seinen Kollegen zu Beginn der Kampagne an die russische Grenze in Alaska begeben. Dort war ein Treffen mit einem Undercover-Agenten der Amerikaner geplant, doch der Auftrag läuft schief. Am Ende mussten wir zusehen, wie Bösewicht Kirilenko den Spion entlarvt und hinrichtet. Obendrein bekamen die Russen eine Geheimwaffe in die Hände, die das Schicksal der Vereinigten Staaten besiegeln könnte. Wie im Vorgänger schlitterte die B-Company also mit voller Wucht in einen brisanten Einsatz, obwohl alles eigentlich ganz harmlos begann. Die Kampagne führte uns dann von dichten Dschungeln zu winterlichen Berglandschaften und bot neben spannenden Schießereien und viel Zerstörung jede Menge Abwechslung. Auch wenn die Handlung insgesamt nicht bahnbrechend war und die Kampagne sich nicht so viel anders als die eines Call of Duty spielte, konnte sie uns im Test überzeugen. Die Entwickler von Dice verstanden es nämlich, ein Buddy-Movie-Konzept fast perfekt umzusetzen und das Ganze mit jeder Menge Humor zu würzen. Wermutstropfen waren die kurze Spieldauer der Kampagne und der relativ seichte Schwierigkeitsgrad. Das machte am Ende aber kaum etwas aus, denn die größte Stärke von Bad Company 2 steckte im Mehrspielermodus. Da wir den noch ausgiebiger spielen wollten, haben wir den Multiplayer-Test in der nächsten Ausgabe nachgeliefert und gaben gar eine Spielspaßwertung von 90.


Die Kampagne von Bad Company 2 bot jede Menge Abwechslung. Hier sind wir etwa in den Bergen unterwegs.


Eine der größten Stärken von Bad Company 2 war seine brachiale Zerstörungs-Engine.

Korsische Kämpfe

Der Empire-Nachfolger Total War: Napoleon im Test


In Napoleon: Total War führten wir die Truppen des Korsen zum Sieg.

Erst vor knapp einem Jahr hatten wir das kolossale Empire: Total War getestet und waren ein wenig überrascht darüber, dass Creative Assembly uns für die Märzausgabe des Jahres 2010 sogleich eine Testversion von Napoleon: Total War schickte. Während wir in Empire die Auswahl zwischen elf Nationen hatten uns sie auf drei riesigen Kontinenten zu einer weltumspannenden Supermacht des 18. Jahrhunderts führten, ging es in Napoleon lediglich um die Feldzüge des berühmten Feldherren und Kaisers aus Korsika. Wir konnten uns für zwei kürzere oder eine lange Kampagne entscheiden, in denen wir die französischen Truppen von Italien über Ägypten bis nach Moskau führen. Zudem gab es noch historische Schlachten wie etwa Waterloo oder Austerlitz zum Nachspielen. Am Ende konnten aber auch die zusätzlichen Schlachten nicht darüber hinwegtäuschen, dass Napoleon an und für sich lediglich eine Stand-alone-Erweiterung zu Empire sein sollte und der Umfang nicht gerade üppig war.

Immer noch toll

Die heiß erwartete Bioshock-Fortsetzung im Test

Ken Levines Bioshock war eines der besten Spiele des eh schon grandiosen Spielejahres 2007 – Portal, Mass Effect, Assassin's Creed und Modern Warfare 1 feierten damals zum Beispiel ihre Releases. Daher waren wir sehr gespannt darauf, ob der zweite Teil des Abenteuers in der Unterwasserstadt Rapture uns noch mal so begeistern könnte. Da für den zweiten Teil „nur" das Schwesterstudio 2K Marin verantwortlich zeichnete und nicht Levines 2K Boston, hatten wir leichte Bedenken. In Sachen Story war unsere Skepsis auch berechtigt, denn die Handlung war längst nicht so spannend wie noch im ersten Teil. Abseits dessen hatten wir aber jede Menge Spaß mit Bioshock 2 und seiner neuen Gegnerart, den Big Sisters. Ebenso war die Shooter-Mechanik ein wenig verbessert worden und auch grafisch machte die Fortsetzung einen kleinen Hüpfer nach vorne. So stellten wir am Ende des Tests fest, dass Bioshock 2 zwar nicht noch besser als Teil 1 ist, aber 2K Marin durchaus seine Hausaufgaben gemacht hatte.



Die Big Sisters waren einen neue Gegnerart in Bioshock 2.

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



Hat es diesen Winter doch noch geschneit? Zumindest hatte ich neulich am frühen Morgen den Eindruck, dass ein Schneehaufen vor meinem Garten liegt. Nach dem ersten Kaffee kam jedoch die Erkenntnis, dass sich mein Nachbar einen weißen Kleinwagen angeschafft hat.

Wenn wir an Autos denken, denken wir zwangsläufig an den ungeheuren Fortschritt, den diese Erfindung seit der Zeit des Reitwagens eines Herrn Daimler erfahren hat. Heutige Automobile sind oft fernöstlicher Herkunft und an das Leben in der Großstadt perfekt angepasst. Leider. Schön sind sie nämlich nur noch in ganz seltenen Fällen. Früher bestanden Autos noch aus richtigem Blech, hatten richtige Leistung und konnten durch ihr Aussehen voneinander unterschieden werden. Heute muss ich oft das Firmenlogo suchen, um ein Gefährt zu identifizieren. Geht das nur mir so? Ich vermute inzwischen – und die Optik heutiger Autos scheint mir recht zu geben –, dass alle Autos mittlerweile von Ingenieuren entworfen werden, welche alle von derselben Firma geklont wurden. Auch stellt so manches Spritsparwunder aus Korea seinen Besitzer vor schier unlösbare Probleme, wenn er fünf Kästen Bier transportieren möchte, was früher unter Umständen schon im Handschuhfach einiger amerikanischer Limousinen möglich war.
Früher war das Auto nach seiner Verfallszeit ganz klar ein Fall für den Schrottplatz und sein geliebtes Vehikel alsbald in seiner Reinkarnation als Konservendose wiederzufinden, hatte etwas sehr Befriedigendes. Heute zerbrechen sich Horden von Chemikern den Kopf, wie die diversen Plastiksorten voneinander getrennt werden können.
Als anerkannter Fachmann für Straßenverkehr (in Flensburg nennt man mich „den Dalmatiner“) beobachte ich zudem eine erschreckende Entwicklung. Ist euch eigentlich schon aufgefallen, dass die Autos in den letzten Jahren immer unsicherer geworden sind? Das fängt schon bei den Reifen an, die von Jahr zu Jahr mehr Profil haben müssen, um einer drohenden Anzeige zu entgehen. Sicherheitsgurte, Airbags, ABS, ESB und diverse Assistenzsysteme sind inzwischen ja schon obligatorisch. Alte Autos konnte man noch ohne ABS und Bremsassistenten zum Stehen bringen. Und ich rede jetzt nicht von den ausgelutschten Wannen meiner Jugend, bei denen man schon drei Blocks vor dem Ziel bremsen musste, um die Fuhre rechtzeitig anzuhalten. Autobahnabschnitte, die früher noch ohne Tempolimit und ohne Gefahr für Leib und Leben befahrbar waren, sind jetzt vierspurige Rennstrecken, die jedoch – wegen der neuen, gefährlichen Autos – den Verkehr bei 120 km/h ausbremsen.
Jetzt warte ich noch auf das alltägliche Erscheinen der selbstfahrenden Autos. Dies setzt jedoch flächendeckendes, schnelles Internet ebenso voraus wie wirklich intelligent agierende Software. An dieser Stelle bitte mein schallendes Gelächter dazudenken.

Spamedy

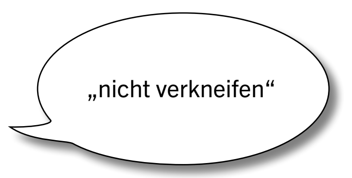
„hab von dir geträumt“

Hallo!
Ich habe dich schon lange nicht mehr gesehen. Ich muss oft an dich denken und hab von dir geträumt. Wenn du mich auch wiedersehen willst, besuch mich doch auf meiner Internetseite, und sag mir, was du dir wünschst. Da findest du auch Fotos und meine Telefonnummer.
Bussi: Lydia

Wenn Frauen von mir träumen, handelt es sich um Albträume, die kaum dazu geeignet sind, sich auf ein Wiedersehen zu freuen. Und russische Schönheiten treffe ich eh sehr, sehr selten. Was ich mir von dir wünsche? Gehen Blini mit Lachs?

Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy“, welches sich aus, logisch, Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

Steak

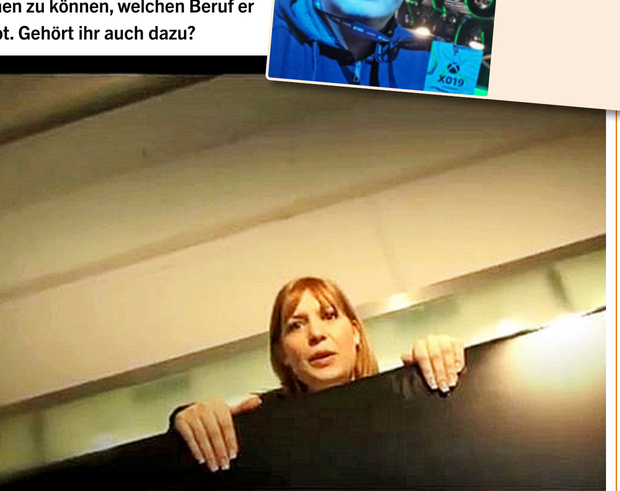


Hallo Rainer,
ich bin eigentlich nicht der Typ, der Leserbriefe schreibt, obwohl ich schon seit zehn Jahren deine Seiten mit großem Vergnügen lese. Aber



Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?

Unseren Philipp haben etliche richtig geraten und per Los geht der Preis an Tom Richter



Wenn du den Screenshot der richtigen Folge von Rossis Welt zuordnen kannst, bist du vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

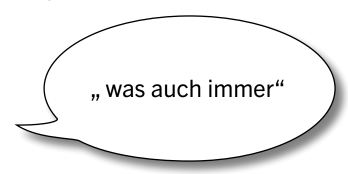
den Installer von unserer Disc und gebt den Steak-Key ein, den ihr erhaltet, wenn ihr den Code im Heft auf www.pc-games.de/codes eingelöst habt. Alternativ könnt ihr diesen Key jedoch auch einfach direkt auf Steam registrieren und das Spiel komplett herunterladen.

heute kann ich es mir nicht verkneifen. In der letzten Ausgabe ist doch tatsächlich von einem Steak Code die Rede. Ich kann wohl davon ausgehen, dass es sich um einen Steam Code handelt. Obwohl ich auch nichts gegen ein saftiges Steak einzuwenden hätte. Ansonsten macht bitte so weiter, damit ich noch weitere zehn Jahre eure Zeitschrift lesen kann.

Viele Grüße; Mike Petersen

Ja, natürlich handelt es sich um einen lausigen Rechtschreibfehler. Hervorgerufen durch einen unachtsamen Kollegen in Tateinheit mit einer vorlauten Textvervollständigung. Dem Lektorat erschien es irgendwie richtig und Layouter sind nicht zum Lesen da. Wir entschuldigen uns in aller Form. Eigentlich wäre dieser Tippfehler ja peinlich, wenn er nicht so lustig wäre. Ich sehe das als Anregung eines Kollegen. Man könnte ja der PC Games statt der Vollversion einen Gutschein für eine bundesweite Steakhaus-Kette beilegen. So bekäme die Bezeichnung „PC Games Plus" eine ganz neue Bedeutung! Vegetarier könnten alternativ zur „PC Games Minus" greifen, welche stattdessen einen Gutschein für einen vegetarischen Burger einer weltweit vertretenen Burger-Braterei enthält. Ich werde den Vorschlag der Geschäftsleitung unterbreiten, sehe aber schon Wellen eisiger Ablehnung auf mich zukommen und vielleicht auch den einen oder anderen fliegenden Gegenstand. Ähnlich war es schon vor einigen Jahren, als ich die grandiose Idee hatte, der PC Games eine Plüschmaus beizulegen für die vielen Katzenhalter unter unseren Lesern. Damals hat der Chef allerdings sehr schlecht gezielt. Ja, es ist nicht immer einfach, seinem Ruf als Spinner gerecht zu werden. Man muss ihn von Zeit zu Zeit auch auffrischen.

Quiz



Guten Tag Herr Rosshirt.

So wie ich es sehe, hat sich das Quiz so langsam, aber sicher selbst überlebt. Offenbar greifen Sie in Ihrer Not schon auf die Haustiere der Kollegen zurück. Wie wäre es denn mal mit neuen Ideen?

Sie könnten einen Screenshot aus Rossis Welt bringen und die Leser müssten herausfinden, um welche Ausgabe es sich handelt, um etwas von Ihrem Schreibtisch zu erhalten. Oder wie wäre es mit „Kolumne umgekehrt"? Sie machen ein passendes, symbolisches Foto (Ihre Tankstelle, Ihr Metzger oder was auch immer) und es muss erraten werden, aus welcher Ausgabe die Kolumne stammt. Ich bin mir sicher, dass diese Ideen wieder frischen Wind ins Quiz bringen werden. Und die Leser müssten sich mehr anstrengen für die Lösung. Was halten Sie davon?

LG: Jens Dähne

Ja, ich gebe Ihnen recht – das Quiz könnte frischen Wind wirklich vertragen. Frische Kollegen sind inzwischen tatsächlich Mangelware, zumal sich etliche standhaft weigern, an dieser Stelle zu erscheinen. Ich nehme Ihren Vorschlag dankend an, wie Sie unten sehen können. Ihr zweiter Vorschlag wäre aber auch denkbar, obwohl er etwas aufwendiger wäre. Weigern würde ich mich natürlich nicht.
Daher meine Frage an die Leserschaft: Was haltet ihr von einer Neugestaltung des Quiz?

Kritik



Euer heft wird immer mehr uninrisant. Auf den Cover kündigt ihr spiele an und im Text gefällt nicht und unferstanden. Warum halted ihr euch nicht dran? Test geht auch nicht. Wass sol das? So wie jetzt ist Heft unintrissant und kauf nicht mehr, wenn ihr nicht bessert.

Arne Berlink

Wir mögen Kritik eigentlich sehr gerne. Nur so bekommt man die Gelegenheit, etwas besser zu machen. Allerdings setzt konstruktive Kritik auch voraus, dass man versteht, was der Kritisierende eigentlich sagen möchte. Dies ist bei Ihrem Schreiben (ja, hier handelt es sich um einen Euphemismus) leider nicht gegeben.
Vielleicht können andere Leser mir hier auf die Sprünge helfen und die versteckte Botschaft entschlüsseln? Sie sollten vielleicht verinnerlichen, dass schriftliche Äußerungen voraussetzen, sich auch schriftlich äußern zu können. Dazu gehört zwingend, dass die Schule nicht vorzeitig abgebrochen wurde und in Deutsch nicht das Schreiben nach Gehör unterrichtet wurde. Ebenso ist die Fähigkeit, seinen Namen tanzen zu können, wenig hilfreich. Aber die Grundidee ist gut! Sie könnten mir ein Video zuschicken, in welchem Sie mir das Problem vortanzen. Vielleicht werde ich dann daraus schlau ...

ROSSI SHOPPT Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Thermoskännchen

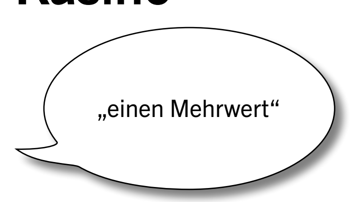
Thermoskannen werden gerne mitgeführt, um Getränke zu transportieren, welche eine bestimmte Temperatur haben sollen. Zu den häufigsten Inhalten dürfte wohl der Kaffee gehören. Oft hört man jedoch Klagen, dass die Menge nicht ausreichend wäre. Wem der Kaffee unterwegs ausgeht, der ist selbst schuld. „Banggood" verkauft eine Thermoskanne mit mehr als fünf Litern Fassungsvermögen! Das dürfte auch Vieltrinkern für ein ganzes Wochenende ausreichen.

www.banggood.com



Bildquelle: www.banggood.com

Kasino



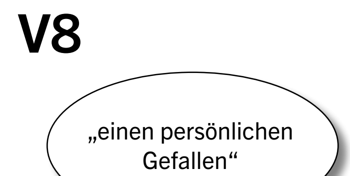
Sehr geehrte Damen und Herren,

ich würde Ihnen gerne für die PC Games Artikel zur Verfügung stellen, welche sich um Online-Kasinos drehen. Dies würde sicherlich viele aus Ihrer Leserschaft interessieren und Ihrer Zeitschrift einen Mehrwert geben. Natürlich müsste sich dies nicht auf die PC Games beschränken, sondern wäre auch in einem anderen Magazin aus Ihrem Portfolio denkbar. Ich möchte Sie hiermit bitten, mir mitzuteilen, wie das weitere Vorgehen ist.

Mit freundlichen Grüßen: (Name sicherheitshalber von RR gelöscht)

Werte Frau ****,
vielen Dank für Ihr Interesse an unserem Magazin. Leider (?) muss ich Ihnen mitteilen, dass als Artikel getarnte Werbung uns schon ein wenig unanständig vorkommt und wir gerne darauf verzichten würden. Persönlich möchte ich noch anmerken, dass ich kaum noch den Fernseher einschalten mag. Dies liegt zwar hauptsächlich am Programm, aber dass mir alle zwanzig Minuten irgendeine Werbung für irgendein Online-Kasino entgegenschalmeit, macht die ganze Sache nicht erträglicher. Und das, obwohl ich keineswegs meinen Wohnsitz in Schleswig-Holstein habe! Ich bin eh verblüfft, dass es dort so viele Einwohner gibt, die noch dazu sehr reisefreudig sein müssen, damit sich solch eine Werbung überhaupt lohnt. Diese Kasinos haben sich irgendwie zu einer Art Zeugen Jehovas des Fernsehens entwickelt, nur dass diese Personengruppe bei Weitem nicht so aufdringlich ist und so ungeniert auf meinen Geldbeutel geiert.

V8



Servus Rossi,

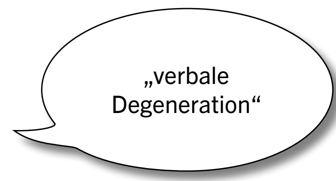
ich würde dich gerne um einen persönlichen Gefallen bitten. Als

anerkannter Fachmann für amerikanische Autos kannst du mir bestimmt sagen, ob alle Ami-Autos so viel Benzin brauchen. Ich fürchte, dass du mich mit diesem Virus angesteckt hast, und will mir vielleicht auch so ein Exemplar zulegen. Vielen Dank für die Entscheidungshilfe.

Beste Grüße: Jürgen Hamm

Es gibt keinen vernünftigen Grund, ein amerikanisches Auto zu fahren. Wenn hier nicht ganz spezielle Vorlieben vorliegen, solltest du es sicherheitshalber lassen. Allerdings sind nicht alle US-PKWs Spritfresser. Der Durst eines Chevrolet Spark (um ein Beispiel zu nennen) dürfte recht bescheiden ausfallen, allerdings handelt es sich bei dieser Schüss... äh ... diesem Kleinwagen nicht unbedingt um das, was ich unter „US-Car“ verstehe. Echte US-Cars haben gefälligst einen V8-Motor zu haben! Diese Motoren haben ihren eigenen Reiz. Es ist übrigens ein Gerücht, dass ich meinen Dodge nie volltanken könnte, wenn der Motor dabei läuft. Mann kann. Dauert halt länger. Bei Fahrzeugen mit großem Hubraum kann man den Benzinverbrauch außerdem sehr gut mit dem rechten Fuß beeinflussen. Legt man eine gelassene Fahrweise an den Tag, ist der Verbrauch nicht allzu schrecklich. Gibt man Vollgas oder gönnt sich einen Kickdown auf der Autobahn, wird man feststellen, dass sich die Tankuhr fast genauso schnell bewegt wie die Tachonadel, nur in umgekehrter Richtung. Es gilt die Faustregel: „Je Hubraum, desto säuft“!

Sprache



Hallo Rainer,

ich glaube dir, dass die gesamten Leserbriefe echt sind. Auch wenn es mir bei einigen Exemplaren dieser Gattung schwer fällt.

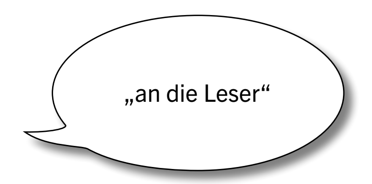
Auf der anderen Seite hat die heutige verbale Degeneration auch einen hohen Unterhaltungswert! Musste man früher noch einen fremdsprachigen Text vom Google Translator ins Deutsche übersetzen lassen, um Tränen zu lachen, reichen heute manche von Dir ausgesuchten Leserbrieftexte schon alleine aus, um bei mir ähnliche Lachanfälle hervorzurufen.

Deine Kommentare runden das Ganze allerdings unnachahmlich ab – aus diesem Grund: pass' gut auf Dich auf, denn ich möchte noch lange, lange beim Lesen von Rossis Rumpelkammer herzhaft lachen dürfen!

In diesem Sinne, viele Grüße an das gesamte PCG-Team!!
Eure langjährige Leserin: Andrea

Ich kann dir versichern, dass die überwiegende Mehrheit der Zuschriften darauf schließen lässt, dass der Schreiber durchaus eine schulische Bildung genossen und deren Inhalte auch verinnerlicht hat. Ja, dies ist leider nicht immer so. Es kommen natürlich auch E-Mails an, die ich mehrmals lesen muss, um den Sinn dahinter zu verstehen. Dieses Kunststück gelingt mir allerdings nicht immer. Bisweilen kommt es mir so vor, als ob der Verfasser ein paar Mal blind auf die Tastatur gehauen und dann alles ein wenig oberflächlich sortiert hat. Beobachtungen meinerseits haben ergeben, dass sich manche verbal auf dieselbe Art und Weise äußern wie sie es schriftlich tun. Ich verstehe kein Wort (vong da sprak her). Wie man so ein Gespräch führen kann, das über den rudimentären Austausch von Informationen hinausgeht, mag sich mir nicht erschließen. Muss es zum Glück ja auch gar nicht. Ich kann dafür meinen Namen nicht tanzen (Verzeihung, Arne. Ich konnte es mir nicht verkneifen). Wenn ich Begriffe oder Namen tanze, kommt immer eine üble Beleidigung dabei heraus. Ja, ich habe es tatsächlich einmal probiert, möchte aber nicht darüber sprechen. Mich stören also solche Zuschriften nicht wirklich. Ich habe mich (fast) daran gewöhnt und muss dafür kein RTL gucken. Buddha hat dereinst gesagt, dass nichts auf der Welt nur negativ sein kann!

Testmuster



Hallo Redaktion.

Was macht ihr eigentlich mit den ganzen Spielen, die ihr als Testmuster erhaltet? Ihr könntet sie doch an die Leser verschenken, wenn ihr sie nicht mehr braucht. Das würde der PC Games einen echten Mehrwert geben. Was haltet ihr davon?

Es grüßt freundlich Arne Lenz

Zum Glück haben wir mehr Leser als Pressemuster, was deinen Vorschlag nicht so ohne Weiteres umsetzbar macht. Sollten wir in jedem Heft ein Los beilegen? Nein, dies ist nur eine rhetorische Frage, welche nicht beantwortet werden muss.
Ich will hier erstmals das Geheimnis lüften, was wir mit den Pressemustern anstellen. Wir sammeln sie zunächst und trennen sie in gute und in schlechte Spiele. Die guten werden weiterhin gehortet, um irgendwann einen kleinen Tempel damit errichten zu können, zu dem dereinst mal alle Zocker andächtig pilgern werden. Die schlechten sammeln wir auch. An jedem dritten Vollmond des Jahres karren wir sie auf eine Waldlichtung, stapeln sie so hoch wie möglich, zünden sie an und tanzen nackt um dieses Feuer.

LESER DES MONATS

Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.
Alle Fotos früherer Ausgaben und etliche unveröffentlichte findet ihr übrigens auf pcgames.de -> Forum -> Spielwiese.



Unsere Leser sind bisweilen sehr jung,



aber pflegen auch altes Brauchtum.



Hier hätte eigentlich dein Foto sein sollen!

Rossis Speisekammer

Foto: Kitty@Adobe Stock

Heute: Bayrische Brotsuppe

Wir brauchen:

- ca. 125 g Roggenmischbrot
- 1 große Zwiebel
- 1 Bund Suppengrün
- 1 Liter Fleischbrühe
- 3 EL süße Sahne
- 1 Bund Schnittlauch
- 1 Knoblauchzehe.

Ich liebe Suppe! Besonders oft mache ich mir daher eine bayrische Brotsuppe, die prima schmeckt und sehr einfach zu machen ist.

Das Suppengrün wird gewaschen und kleingeschnitten, die Zwiebel fein gewürfelt und das Brot in feine, kleine Streifen geschnitten. Nun erhitzen wir Öl und geben die Zwiebel dazu. Wenn sie glasig ist, kommt noch das Brot, eine geschälte und zerdrückte Knoblauchzehe sowie das Suppengrün in den Topf, wo wir alles für einige Sekunden anrösten.

Rühren nicht vergessen! Jetzt schütten wir die Brühe dazu, decken den Topf ab und lassen alles ca. zehn Minuten vor sich hin köcheln. Jetzt nur noch mit Salz und Pfeffer abschmecken (wer mag – ein Schuss Maggi passt prima), den Löffel Sahne dazu und den kleingeschnittenen Schnittlauch darüber streuen. Fertig!

Wer es gerne noch deftiger mag, kann angeröstete Brot- und/oder Speckwürfel beim Servieren darüber streuen!

Wie hat es Dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung! Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.

Die gesammelten Rezepte gibt es übrigens hier: https://shop.computec.de/pc-magazine/pc-games/digitale-einzelhefte





Grafikkarten mit drei Lüftern sind nicht selten etwa 30 cm lang – die Asus TUF Gaming X3 RX 5700 OC misst knappe 27 cm.

Grafikkarten

Große Kaufberatung mit 52 Modellen und Blick auf AMD RX 5600 XT

In unserem Special zu Grafikkarten geben wir Grundlagen-Tipps für den Kauf, schauen aber auch auf die neue AMD Radeon RX 5600 XT, bei der sich seit ihrem Release eine neue Situation ergeben hat. Außerdem ordnen wie die aktuellen Grafikkarten-Serien für eine Kaufberatung ein und haben 52 Custom-Grafikkarten von 130 bis 800 Euro als Kauftipps für euch herausgesucht.

Von: Herbert Funes & Maria Beyer-Fistrich

GRAFIKKARTEN: KAUFBERATUNG UND RX 5600 XT

Ins neue Jahr starten wir direkt mit einer aktuellen Kaufberatung zu Gamer-Grafikkarten. Dabei ordnen wir die für Spieler interessanten Grafikkartenreihen ein, was ihre Leistung angeht, schauen dabei aber natürlich auch auf die Preise und nennen euch pro interessanter Grafikkarten-Serie auch jeweils einige Modelle als Kauftipp – da es in der Summe 52 Grafikkartenmodelle sind, geben wir euch auf der nächsten Doppelseite noch eine Übersicht in zwei großen Tabellen.

Davor werfen wir noch einen besonderen Blick auf die AMD Radeon RX 5600 XT, denn hier hat sich seit dem Release vor einigen Tagen etwas zugunsten der AMD-Grafikkarte geändert. Beginnen wollen wir aber zuerst mit einigen allgemeinen Tipps zum Grafikkartenkauf.

GRAFIKKARTEN-SERIEN, CUSTOM-MODELLE UND TAKTWERTE

AMD und Nvidia entwickeln laufend neue Grafikchips. Zu diesen Grafikchips erstellen die beiden Hersteller dann sogenannte Referenz-Grafikkarten. Diese Grafikkarten sind die Basis für die Grafikkarten-Serien, sozusagen ein Bauplan, an den sich dann wiederum die Partnerhersteller von AMD und Nvidia (zum Beispiel Asus, MSI, Palit oder Sapphire) halten, um eigene Modelle auf den Markt zu bringen.

Denn die meisten Nutzer kaufen nicht eines der Referenz-Modelle direkt von AMD oder Nvidia, sondern setzen auf die Custom-Modelle der Partnerhersteller. Bei solchen Modellen ist vor allem die Kühlung im Vergleich zum Referenzmodell angepasst, zudem gibt es viele Varianten auch mit deutlich höheren Taktraten als die Referenzmodelle. Die Modellauswahl wird auf die Wünsche der Käufer angepasst – daher der Ausdruck „Custom“, der streng genommen eher für individuell angefertigte Einzelexemplare verwendet wird. Bei den Custom-Modellen der Partnerhersteller handelt es sich freilich trotz der herstellereigenen Besonderheiten um Massenprodukte. Sicher ist dabei aber, dass die Grafikkarten im Kern stets noch immer zur Grafikkartenserie von AMD oder Nvidia gehören, obgleich manchmal das Design der Platine und die Anordnung der vorgesehenen Chips vom Referenz-Bauplan abweichen. Aktuelle Grafikkartenserien sind zum Beispiel die AMD Radeon RX 5700 oder die Nvidia Geforce RTX 2060 Super. Wenn wir später zur Kaufberatung kommen, stehen also die von uns genannten Grafikkarten stets für die Referenzmodelle, repräsentieren aber die komplette jeweilige Serie mit ihren Varianten der Partnerhersteller.

Hat ein Custom-Modell dann eine Übertaktung von beispielsweise 10 Prozent im Vergleich zur Referenz, kann sie folglich bis zu 10 Prozent mehr FPS (Bilder pro Sekunde) liefern als die Referenz-Grafikkarte. Die Taktwerte beziehen sich auf die GPU, also den Hauptgrafikprozessor, der das Herz einer Grafikkarte ist. Einen Leistungsvergleich auf Basis des Taktwertes kann man nur innerhalb der gleichen Grafikkartenserie durchführen. Vergleicht man Grafikkarten mit zwei verschiedenen GPUs, spielen nämlich zu viele andere Faktoren, auch die Architektur der GPU, eine Rolle. Beispiel: Die Nvidia Geforce GTX 1660 Super hat einen höheren Basis- und Boosttakt als die AMD Radeon RX 5700 – Letztere ist aber gute 30 Prozent schneller. Eine Nvidia Geforce RTX 2070 wiederum



Ein Vertreter des Preis-Leistungs-Siegers AMD Radeon RX 5700 XT: die Gigabyte Aorus RX 5700 XT 8G für 435 Euro.

KFA2 RTX 2060 Super EX 1 Click OC

hat geringere Taktwerte als die AMD RX 5700, ist aber etwas schneller.

GRAFIKKARTEN: LÄNGE, LÜFTER UND WÄRME

Je leistungsfähiger ein Grafikchip, desto wärmer kann er werden – diese Regel trifft zumindest grob stets zu. Daher, aber auch da die stärkeren Grafikkarten wegen der aufwendigeren Technik längere Platinen haben, sind die Kühler bei starken Grafikkarten meist größer, sodass diese Boliden auch relativ lang sind. So gibt es beispielsweise zehn sehr kurze Varianten der eher im unteren Mittelklassebereich einzuordnenden Nvidia Geforce GTX 1660 Super, die maximal 18 Zentimeter lang sind. Bei einer Oberklasse-Karte wie der Geforce RTX 2080 Super wiederum ist selbst das kürzeste Modell 24 Zentimeter lang, da man die starke Technik nicht ohne großen Aufwand auf weniger Länge unterbringen und akzeptabel kühlen könnte.

Wenn euer PC-Gehäuse es gestattet, empfehlen wir eine eher lange Grafikkarte. Da der Kühler bei längeren Modellen logischerweise recht groß ausfällt, kann die Grafikkarte in der Regel leichter gekühlt werden, sodass die Lüfter der Grafikkarte bei Last nicht so schnell drehen müssen und daher leiser sind. Achtet aber vor dem Kauf darauf, wie viel Platz im Gehäuse ist. Ihr könnt dies beim Gehäuse-Hersteller erfahren, zur Not aber auch nachmessen.

Zudem sind innerhalb einer Grafikkartenserie – zumindest erfahrungsgemäß – Modelle mit drei Lüftern leiser als Grafikkarten mit zwei oder gar nur einem Lüfter. Denn drei Lüfter schaffen natürlich eine bestimmte Luftmenge mit geringerer Drehzahl fort, als wenn es nur zwei Lüfter wären, und bei der Kühlung ist es ja wichtig, die warme Luft von der Grafikkarte wegzuschaffen. Natürlich gibt es aber auch Fälle, in denen eine Grafikkarte mit zwei Lüftern doch leiser als ein Modell mit drei Lüftern ist. Dies kann an drei Faktoren liegen: Der Qualität des Kühlers, dem Takt der Grafikkarte und dem ab Werk eingestellten Lüfter-Profil, also der Frage, wie schnell die Lüfter in Abhängigkeit der gemessenen GPU-Temperatur drehen sollen. Manche Hersteller wollen die Grafikkarte möglichst kühl halten und lassen die Lüfter bei Last Gas geben, andere gestatten es der GPU, recht heiß zu werden, damit die Lüftung leiser sind. In beiden Fällen lässt sich aber auch mit einer Software wie dem MSI Afterburner (der zu allen Herstellern kompatibel ist) in der Regel eine von euch selbst gewählte Lüfterkurve einstellen. Bei Nvidia gibt es seit einigen Wochen zudem eine Funktion in den Treibern, durch die ihr eine maximale FPS-Grenze einstellen könnt. Sollte die Grafikkarte theoretisch deutlich mehr FPS schaffen, wird sie also absichtlich beschnitten, muss dafür aber bei weniger Last arbeiten und wird dadurch auch nicht so warm. Durch diesen Trick lässt sich also nicht nur Strom sparen, sondern auch die Kühlung leiser gestalten – zumindest bei den Games, bei denen die Grafikkarte eigentlich einen höheren FPS-Wert liefern könnte als den von euch festgelegten Grenzwert.

RGB-BELEUCHTUNG

Viele Gamer nutzen ein Gehäuse mit Seitenfenster. Von diesen Nutzern legt zwar nicht jeder Wert auf die Optik seiner Hardware – wer dies aber tut, findet bei Grafikkarten eine Menge verschiedenster Designs. Hinzu kommen auch RGB-Beleuchtungen. Während Grafikkarten früher nur ein einfarbig beleuchtetes Logo oder Ähnliches hatten, finden sich heutzutage immer mehr Exemplare mit LED-Beleuchtung, die man bei Bedarf in theoretisch 16,8 Millionen verschiedenen Farben leuchten lassen kann.

Auch Effekte wie pulsierendes Licht oder wellenartige Farbwechsel sind möglich. Gesteuert wird dies über eine Software – falls das Mainboard kompatibel ist, lässt sich die Beleuchtung der Grafikkarte auch mit weiteren vom Mainboard angesteuerten LED-bestückten Geräten synchronisieren.

NETZTEIL

Beim Netzteil reichen eigentlich 450 bis 500 Watt Nennleistung selbst für die stärkste Grafikkarte und eine gute, moderne CPU völlig aus, wenn es sich um ein Markennetzteil ab etwa 50 Euro mit mindestens zwei PCIe-8-Pin-Steckern handelt. Dabei gibt es häufig Verwirrung, denn die Grafikkartenhersteller geben als benötigte Leistung vor allem für stärkere Grafikkarten in der Regel einen viel höheren Wert als 500 Watt an. Dies liegt daran, dass manch ein PC ein günstiges Netzteil hat, das zwar auf dem Papier beispielsweise 500 Watt leistet, bei Last in der Praxis aber doch nur 400 Watt liefern oder aber auch die Leistung auf der für Grafikkarten wichtigen 12-Volt-Schiene nicht ausreichend stabil bringen kann. Geben die Hersteller vorsichtshalber zum Beispiel 600 Watt an, dann sind sie selbst bei Nutzern mit günstigen Netzteilen auf der sicheren Seite und wissen im Falle einer Supportanfrage wegen eines Problems, dass es mit hoher Wahrscheinlichkeit nicht an der Netzteil-Leistung liegt.

AMD RADEON RX 5600 XT: NEUE TESTERGEBNISSE

Vor einigen Tagen kam mit der AMD Radeon RX 5600 XT eine neue Grafikkarte auf den Markt, die mit Preisen ab knapp 300 Euro sehr nah an der ab 320 Euro erhältlichen Radeon RX 5700 XT liegt. Da letztere Grafikkarte in ersten Tests der RX 5600 XT aber bei der Leistung gute 15 bis teilweise auch 20 Prozent höher liegt



MSI RX 570 Armor 8G OC

Gainward RTX 2060 Super Phantom GS

Sapphire Nitro RX 5700 XT 8G

(und das bei einem Preisaufschlag von unter zehn Prozent), fielen die Meinungen von Hardware-Magazinen und -Websites zur neuen RX 5600 XT eher mittelmäßig aus.

Im Vergleich zu Nvidia stand AMDs 300-Euro-Grafikkarte auch nicht so gut da: sie kam in einigen Tests zwar bis auf etwa zwei Prozent an die Nvidia Geforce RTX 2060 (ab 300 Euro im Handel) heran, im Leistungsindex der PC Games Hardware beträgt der Abstand aber acht Prozent. Sie verbraucht dabei allerdings etwas weniger Strom als Nvidias Grafikkarte. Die AMD Radeon RX 5600 XT benötigt zudem auch etwa 20 Prozent weniger Strom als ihre große Schwester.

In den letzten Tagen hat sich aber einiges geändert, was unsere Kollegen der PC Games Hardware auch in einem Artikel detailliert beschreiben und als „Chaos" bezeichnen. Denn die AMD Radeon RX 5600 XT hat je nachdem, welche BIOS-Version verwendet wird, Leistungsvorteile im Vergleich zur Release-Version. Wer also ein Modell mit einem aktuellen BIOS sichtet, muss sich darüber im Klaren sein, dass er wohl doch eine Grafikkarte mit einem mehr als ordentlichen Preis-Leistungs-Verhältnis vor sich hat. Das Verwirrende bei der Sache ist, dass im Gegensatz zu anderen Grafikkartenserien nicht nur der GPU-Takt das Rädchen ist, an dem die Partnerhersteller drehen, um ihre Modelle schneller als die Referenz-Grafikkarte von AMD zu machen, sondern dass AMD die Rahmenbedingungen für den Strombedarf nach oben hin gelockert hat. Dies ermöglicht zum einen höhere Taktwerte als zum Release, zum anderen kann das RAM mit 14 GT/s statt 12 GT/s betrieben werden. Zwar benötigt man dazu auch passende RAM-Module, aber offenbar liefert AMD ohnehin die 14 GT/s-Versionen an seine Partnerhersteller aus, da es sich kostenseitig gar nicht lohnt, 12 GT/s-Module separat zu besorgen und die Verteilung an die Hersteller zu verwalten. Allerdings weiß man beim Kauf leider in der Regel nicht, ob die Grafikkarte bereits eine BIOS-Version mit einem Leistungsschub besitzt oder nicht. In letzterem Fall kann man zum Teil auch selbst eine neuere Version der Firmware aufspielen.

Doch wie sieht die Leistung der AMD Radeon RX 5600 XT genau aus? In der Release-Version leistet sie wie gesagt fast so viel wie eine Nvidia Geforce RTX 2060, aber 15 Prozent weniger als eine AMD Radeon RX 5700. Mit einem schnelleren BIOS verkürzt sich der Abstand natürlich. Eine Einordnung in unsere auf der nächsten Seite folgende Grafikkarten-Kaufberatung ist also schwer – wir werden aber trotzdem einige Modelle der Radeon RX 5600 XT in unsere Übersicht aufnehmen.



Palit RTX 2060 Super JS

GRAFIKKARTEN: KAUFBERATUNG

Wir beginnen nun unsere Kaufberatung zu Grafikkarten, und zwar getrennt nach Grafikkarten bis 300 Euro sowie dem Preisbereich ab 300 Euro. Dabei ordnen wir zuerst pro Preisbereich jeweils die in Frage kommenden Grafikkarten-Serien bei der Leistung ein – die genannten Preise beziehen sich dabei auf den aktuell günstigen Vertreter der entsprechenden Grafikkartenserie. Wir haben pro Preisbereich aber auch jeweils eine Tabelle, in der ihr ganz konkret pro genannter Grafikkartenserie einige für ihren Preis empfehlenswerte Modelle findet. Meistens sind es fünf Modelle pro Grafikkartenserie, die wir euch vorschlagen – in der Summe bieten wir euch ganze 52 Grafikkarten-Modelle als Vorschläge an.

GRAFIKKARTEN VON 130 BIS 300 EURO

Modell	Grafikkarten-Serie	RAM	Standardtakt	Boosttakt	Länge	Lüfter	Preis ab
XFX RX 570 RS XXX Edition	AMD RX 570	8GB GDDR5	1.168 MHz	1.286 MHz	24,3 cm	2	135 Euro
Sapphire Pulse RX 570 8G G5	AMD RX 570	8GB GDDR5	1.168 MHz	1.284 MHz	23,0 cm	2	145 Euro
Asus ROG Strix RX 570 OC	AMD RX 570	8GB GDDR5	1.178 MHz	1.310 MHz	24,0 cm	2	150 Euro
MSI RX 570 Armor 8G OC	AMD RX 570	8GB GDDR5	1.168 MHz	1.268 MHz	24,6 cm	2	155 Euro
XFX RX 580 GTX XXX Edition	AMD RX 580	8GB GDDR5	1.257 MHz	1.386 MHz	27,0 cm	2	160 Euro
MSI RX 580 Armor 8G OC	AMD RX 580	8GB GDDR5	1.257 MHz	1.366 MHz	26,9 cm	2	180 Euro
Asus Dual RX 580 OC	AMD RX 580	8GB GDDR5	1.257 MHz	1.380 MHz	24,2 cm	2	180 Euro
Sapphire Nitro+ RX 580 8G G5	AMD RX 580	8GB GDDR5	1.257 MHz	1.411 MHz	26,0 cm	2	185 Euro
Asus Phoenix GTX 1650 Super OC	Nvidia GTX 1650 Super	4GB GDDR6	1.530 MHz	1.770 MHz	17,4 cm	1	170 Euro
Gainward GTX 1650 Super Pegasus OC	Nvidia GTX 1650 Super	4GB GDDR6	1.530 MHz	1.770 MHz	16,8 cm	1	175 Euro
Palit GTX 1650 Super StormX OC	Nvidia GTX 1650 Super	4GB GDDR6	1.530 MHz	1.770 MHz	16,8 cm	1	175 Euro
EVGA GTX 1650 Super SC Ultra	Nvidia GTX 1650 Super	4GB GDDR6	1.530 MHz	1.785 MHz	20,2 cm	2	190 Euro
XFX RX 590 Fatboy	AMD RX 590	8GB GDDR5	1.469 MHz	1.580 MHz	27,0 cm	2	175 Euro
Gigabyte RX 590 Gaming 8G	AMD RX 590	8GB GDDR5	1.469 MHz	1.560 MHz	23,2 cm	2	175 Euro
INNO3D GTX 1660 Twin X2	Nvidia GTX 1660	6GB GDDR5	1.530 MHz	1.785 MHz	19,6 cm	2	200 Euro
Palit GTX 1660 StormX	Nvidia GTX 1660	6GB GDDR5	1.530 MHz	1.785 MHz	16,8 cm	1	200 Euro
Zotac Gaming GTX 1660 AMP	Nvidia GTX 1660	6GB GDDR5	1.530 MHz	1.845 MHz	21,0 cm	2	210 Euro
Gainward GTX 1660 Pegasus	Nvidia GTX 1660	6GB GDDR5	1.530 MHz	1.785 MHz	16,8 cm	1	210 Euro
Palit GTX 1660 Super GP OC	Nvidia GTX 1660 Super	6GB GDDR6	1.530 MHz	1.830 MHz	23,5 cm	2	240 Euro
Gigabyte GTX 1660 Super OC 6G	Nvidia GTX 1660 Super	6GB GDDR6	1.530 MHz	1.830 MHz	22,6 cm	2	245 Euro
Zotac Gaming GTX 1660 Super AMP	Nvidia GTX 1660 Super	6GB GDDR6	1.530 MHz	1.845 MHz	21,0 cm	2	250 Euro
Asus Dual GTX 1660 Super Evo	Nvidia GTX 1660 Super	6GB GDDR6	1.530 MHz	1.830 MHz	24,2 cm	2	260 Euro
MSI GTX 1660 Super Gaming X	Nvidia GTX 1660 Super	6GB GDDR6	1.530 MHz	1.830 MHz	24,7 cm	2	265 Euro
Sapphire Pulse RX 5600 XT	AMD RX 5600 XT	6GB GDDR6	1.130 MHz	1.750 MHz	25,4 cm	2	300 Euro
MSI RX 5600 XT Mech OC	AMD RX 5600 XT	6GB GDDR6	1.185 MHz	1.600 MHz	23,1 cm	2	300 Euro
PowerColor RX 5600 XT Red Dragon	AMD RX 5600 XT	6GB GDDR6	1.130 MHz	1.620 MHz	24,0 cm	2	310 Euro
Gigabyte RX 5600 XT Gaming OC 6G	AMD RX 5600 XT	6GB GDDR6	1.130 MHz	1.620 MHz	28,0 cm	3	315 Euro

GRAFIKKARTEN VON 130 BIS 300 EURO

Im Preisbereich bis 300 Euro beginnen wir mit der AMD Radeon RX 570 (8GB-Version) und der etwa 15 Prozent schnelleren RX 580. Diese sind zwar schon relativ alt, bieten aber für ihre Preise von ab 135 respektive ab 160 Euro eine gute Leistung für Spieler, denen Full-HD (1.920 mal 1.080 Pixel) und je nach Spiel auch nur mittlere Detailstufen ausreichen.

Der RX 580 macht allerdings die ähnlich starke Nvidia Geforce GTX 1650 Super eine starke Konkurrenz, da sie mit Preisen ab 170 Euro nur wenig teurer ist und beim Strombedarf besser dasteht. Wem der Stromverbrauch nicht ganz so wichtig ist, der kann auch noch ein Restexemplar einer AMD Radeon RX 590 kaufen, die es teilweise für 175 Euro gibt. Sie legt etwa zehn Prozent Leistung auf die GTX 1650 obendrauf. Zwei Modelle der RX 590 findet ihr weiter unten in der Tabelle mit unseren Kaufvorschlägen. Ähnlich stark ist eine deutlich stromeffizientere Grafikkarten-Serie von AMD, die Radeon RX 5500 XT. Dafür kostet sie aber in der zu empfehlenden 8GB-Version mindestens 200 Euro, die 4GB-Version ist zwar 20 Euro günstiger, aber langsamer und aus unserer Sicht nicht zu empfehlen. Da die

GTX 1660 von Nvidia schon ab 200 Euro zu haben und ein Stückchen schneller ist als die RX 5550 XT, fällt Letztere komplett aus unseren Kaufempfehlungen heraus. Ab etwa 220 Euro gibt es aber bereits die Nvidia Geforce GTX 1660 Super in den Händlerregalen, die satte 20 Prozent mehr leistet als die AMD RX 5500 XT und natürlich auch schneller als die GTX 1660 ist. Durch ihre starke Leistung ist die GTX 1660 Ti quasi obsolet geworden. Die Versionen mit zwei Lüftern kosten mindestens 230 Euro, was aber angesichts der Leistung in Ordnung ist. Unsere letzte Grafikkarte bis 300 Euro ist die oben schon besprochene AMD Radeon RX 5600 XT – hier gibt es das besagte Problem, dass die wahre Leistung ein wenig undurchsichtig ist.

Wir nehmen sie gerade noch in diesen Preisbereich hinein, da die Preise knapp unter 300 Euro beginnen. Da sie aber nur gute 15 Prozent schneller als die GTX 1660 Super ist, ist das Preis-Leistungs-Verhältnis eher zweifelhaft, denn der Aufpreis liegt bei über 20 Prozent. Sie kommt zudem, wie zuvor analysiert, fast an die Leistung der Nvidia RTX 2060 heran, die ebenfalls knapp unter 300 Euro zu finden ist. Letztere nehmen wir aber nicht mit in unsere Kauftipp-Tabelle hinein, da die RTX-Modelle 2060, 2070 und 2080 ohne den Zusatz „Super" Auslaufmodelle sind. Wir erwähnen diese Grafikkarten aber im Text trotzdem, damit ihr ein Restposten-Angebot einschätzen könnt, wenn ihr auf eines stoßt. Zum Kauf bis 300 Euro haben wir nun 28 Modelle herausgesucht, die ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis bieten. Vor allem aufseiten von Nvidia gibt es aber noch etliche Alternativen, unter denen ihr euch ebenfalls noch umsehen könnt. In der Tabelle links haben wir, damit es übersichtlich bleibt, nur innerhalb der Serie nach Preis geordnet und lassen die Bezeichnungen Geforce bei Nvidia respektive Radeon bei AMD weg. Die Serien sind wiederum auch nach dem Preis geordnet, dies dann orientiert am jeweils günstigsten Modell der Serie.

GRAFIKKARTEN VON 300 BIS 800 EURO

Modell	Grafikkarten-Serie	RAM	Standardtakt	Boosttakt	Länge	Lüfter	Preis ab
Asrock RX 5700 Challenger D 8G OC	AMD RX 5700	8GB GDDR6	1.515 MHz	1.750 MHz	28,1 cm	2	320 Euro
PowerColor RX 5700	AMD RX 5700	8GB GDDR6	1.515 MHz	1.750 MHz	23,0 cm	2	330 Euro
MSI RX 5700 Evoke OC	AMD RX 5700	8GB GDDR6	1.540 MHz	1.750 MHz	25,4 cm	2	350 Euro
Sapphire Pulse RX 5700 8G	AMD RX 5700	8GB GDDR6	1.540 MHz	1.750 MHz	25,4 cm	2	360 Euro
Asus TUF Gaming X3 RX 5700 OC	AMD RX 5700	8GB GDDR6	1.610 MHz	1.750 MHz	26,9 cm	3	360 Euro
PowerColor RX 5700 XT	AMD RX 5700 XT	8GB GDDR6	1.605 MHz	1.905 MHz	23,0 cm	2	390 Euro
Asus TUF Gaming X3 RX 5700 XT OC	AMD RX 5700 XT	8GB GDDR6	1.730 MHz	1.980 MHz	26,9 cm	3	400 Euro
Asrock RX 5700 XT Taichi X 8G OC	AMD RX 5700 XT	8GB GDDR6	1.810 MHz	2.025 MHz	32,4 cm	3	410 Euro
Gigabyte Aorus RX 5700 XT 8G	AMD RX 5700 XT	8GB GDDR6	1.770 MHz	2.010 MHz	29,0 cm	3	435 Euro
Sapphire Nitro+ RX 5700 XT 8G	AMD RX 5700 XT	8GB GDDR6	1.770 MHz	2.010 MHz	30,6 cm	3	440 Euro
KFA2 RTX 2060 Super EX [1-Click OC]	Nvidia RTX 2060 Super	8GB GDDR6	1.470 MHz	1.695 MHz	29,5 cm	2	400 Euro
Asus Dual RTX 2060 Super OC Evo	Nvidia RTX 2060 Super	8GB GDDR6	1.500 MHz	1.725 MHz	26,7 cm	2	400 Euro
Gigabyte RTX 2060 Super Gaming OC 3X 8G	Nvidia RTX 2060 Super	8GB GDDR6	1.470 MHz	1.815 MHz	28,0 cm	3	430 Euro
Palit RTX 2060 Super JS	Nvidia RTX 2060 Super	8GB GDDR6	1.470 MHz	1.830 MHz	29,3 cm	2	450 Euro
Gainward RTX 2060 Super Phantom GS	Nvidia RTX 2060 Super	8GB GDDR6	1.470 MHz	1.830 MHz	29,2 cm	3	470 Euro
KFA2 RTX 2070 Super EX [1-Click OC]	Nvidia RTX 2070 Super	8GB GDDR6	1.605 MHz	1.815 MHz	29,5 cm	2	510 Euro
Gigabyte RTX 2070 Super Gaming PC 3X 8G	Nvidia RTX 2070 Super	8GB GDDR6	1.605 MHz	1.815 MHz	28,6 cm	3	520 Euro
Asus Dual RTX 2070 Super OC Evo	Nvidia RTX 2070 Super	8GB GDDR6	1.635 MHz	1.845 MHz	26,7 cm	2	530 Euro
INNO3D RTX 2070 Super iChill X3 Ultra	Nvidia RTX 2070 Super	8GB GDDR6	1.605 MHz	1.815 MHz	30,0 cm	3	560 Euro
Zotac Gaming RTX 2070 Super AMP Extreme	Nvidia RTX 2070 Super	8GB GDDR6	1.605 MHz	1.830 MHz	30,8 cm	3	570 Euro
INNO3D RTX 2080 Super Gaming OC X2	Nvidia RTX 2080 Super	8GB GDDR6	1.650 MHz	1.845 MHz	30,0 cm	3	700 Euro
Gigabyte RTX 2080 Super Gaming OC 8G	Nvidia RTX 2080 Super	8GB GDDR6	1.650 MHz	1.845 MHz	28,6 cm	3	730 Euro
Asus Dual RTX 2080 Super OC Evo	Nvidia RTX 2080 Super	8GB GDDR6	1.680 MHz	1.860 MHz	26,7 cm	2	740 Euro
Palit RTX 2080 Super GRP	Nvidia RTX 2080 Super	8GB GDDR6	1.680 MHz	1.860 MHz	29,2 cm	2	760 Euro
Gainward RTX 2080 Super Phantom GLH	Nvidia RTX 2080 Super	8GB GDDR6	1.650 MHz	1.860 MHz	29,2 cm	3	770 Euro


PowerColor Radeon RX 5600 XT Red Dragon

GRAFIKKARTEN VON 300 BIS 800 EURO

In der Preisklasse ab 300 Euro geht es bis etwa 500 Euro Schlag auf Schlag. Zuerst kommt die AMD Radeon RX 5700 ins Spiel, die 320 Euro kostet und etwas schneller als die Nvidia Geforce RTX 2060 (300 Euro) ist. Abermals schneller, um etwa fünf Prozent, ist die Nvidia GeForce RTX 2060 Super, die allerdings gute 10 Prozent mehr als die AMD RX 5700 kostet, nämlich ab 370 Euro. Dies ist aber bereits der Preis, den man für die günstigste AMD RX 5700 XT bezahlt, welche aber die Leistung der RTX 2060 Super um knapp zehn Prozent übertrifft.

Daher ist im Preisbereich von etwa 370 bis 470 Euro eine AMD Radeon RX 5700 XT unser klarer Kauftipp. Wem das nicht reicht, der kann in Form einer Nvidia Geforce RTX 2070 Super weitere 10 Prozent mehr Leistung erwarten, bezahlt aber dafür auch mindestens 500 Euro.

Wir meinen, dass dies gerade noch so vertretbar ist, falls man diese Leistung wirklich benötigt, obgleich der Aufpreis von über 30 Prozent für das Leistungsplus zu hoch ist. Eigentlich ist es klüger, sich über 100 Euro zu sparen und nur eine AMD RX 5700 XT zu wählen, dafür mit etwa zehn Prozent Leistung zu leben und ein wenig früher aufzurüsten. Zur Verdeutlichung: Sollte die AMD-Grafikkarte ein in der Zukunft erscheinendes Spiel bei den gewünschten Details nur noch mit 30 FPS schaffen, wird die RTX 2070 Super auch nur etwa 33 bis 34 FPS erreichen. Die letzte von uns in den Kauftipps erfasste Grafikkarte ist die Nvidia RTX 2080 Super. Hier gilt im Vergleich zur RTX 2070 Super erst recht, dass das Preis-Leistungs-Verhältnis nicht besonders gut ist: Sie kostet ab 700 Euro, also satte 40 Prozent mehr als die RTX 2070 Super, bringt aber nur etwa 15 Prozent zusätzliche FPS. Ein Vergleich mit unserem Preis-Leistungs-Sieger, der AMD Radeon RX 5700 XT: Ihr bezahlt für die RTX 2080 Super beinahe das Doppelte (90 Prozent Aufpreis) und bekommt dafür „nur" um die 25 Prozent mehr Leistung. Dies lohnt sich im Grunde genommen nur dann, wenn ihr bereits auf 4K als Auflösung setzt und diese Power unbedingt benötigt. Da es durchaus solche Gamer gibt, die eine solche Leistung wünschen, haben wir in unserer Kaufempfehlungs-Tabelle für den Preisbereich von 300 bis 800 Euro trotzdem auch fünf RTX 2080 Super-Modellvarianten mit hineingenommen. Jenseits von Gut und Böse und daher nicht mehr in unserer Übersicht ist allerdings die Nvidia Geforce RTX 2080 Ti, die zwar euren Games im Vergleich zur RTX 2080 Super etwa 20 Prozent Leistung zufügt, aber mindestens 1.050 Euro kostet. Dies sind 50 Prozent mehr als für die ohnehin schon mit einem schwachen Preis-Leistungs-Verhältnis ausgestattete RTX 2080 Super.

Um noch kurz auf die älteren Non-Super-Versionen der Nvidia-RTX-Modelle einzugehen, falls ihr bei eurem Händler ein entsprechendes Angebot seht: die Nvidia RTX 2070 liegt einen winzigen Tick oberhalb der RTX 2060 Super, die RTX 2080 wiederum etwas weniger als 10 Prozent vor der RTX 2070 Super. Die Tabelle mit allen Grafikkarten in diesem Preissegment findet ihr oben auf dieser Seite. ❑

MULTIMEDIA

Hardware, Zubehör, Filme, Comics, Musik – für unsere Webseite testen wir jede Menge spannende Dinge abseits von Videospielen. Die interessantesten davon stellen wir euch auf diesen Seiten kurz vor.

80 Jahre Marvel: **Die 2000er**

Zum Start ins neue Jahrtausend wurden unter anderem dank Ultimate-Universum viele altbekannte Superhelden modernisiert – ein wichtiger Schritt für das Cinematic Universe. **Von:** Sascha Lohmüller



Ob die 2000er jetzt das beste Jahrzehnt in der Marvel-Historie waren, darüber darf man streiten. Unbestritten ist aber, dass man finanziell den Jackpot knackte. Denn neben ersten, richtig erfolgreichen Filmreihen wie X-Men oder Spider-Man legte Iron Man Ende des Jahrzehnts den Grundstein für das Marvel Cinematic Universe – das bis heute für Milliarden an Umsatz sorgte und eine wahre Flut an Superhelden-Filmen nach sich zog. Die Basis dafür legten Anfang des Jahrtausends jedoch einige spannende, teilweise sehr radikale Ideen in neuen Comic-Reihen. So begründete man etwa das Ultimate-Universum, das vielen etwas eingerosteten Superhelden einen frischen Start ins neue Jahrtausend ermöglichte – schließlich ließ die Parallel-Universum-Story es zu, dass man alte Story-Zöpfe abschneiden konnte. Teile davon wurden auch für die Filme verwendet, etwa die modernere Origin-Story Spider-Mans in den Raimi-Filmen. Auch Wolverines Hintergrund-Story wird erstmals in den 2000ern ergründet, vorher war nicht einmal der Name Logan bekannt – ebenfalls nicht ganz unerheblich für die X-Men-Filmreihe oder einen düsteren, erwachsenen Comic-Streifen wie Logan. Und zu guter Letzt fand in diesem Jahrzehnt auch der bei Fans extrem beliebte „Civil War" im Marvel-Universum statt, der schließlich Pate für den dritten Captain-America-Film stand. Kein Wunder also, dass der vorletzte Band der 80-Jahre-Jubiläums-Reihe all diese Entwicklungen ausführlich aufgreift und somit hauptsächlich all die Charaktere, die man mittlerweile aus dem Cinematic Universe so kennt, die Hauptrolle spielen. ❏

VERLAG: Marvel/Panini **PREIS:** 26,00 Euro
SEITENZAHL: 236

TESTURTEIL 8

Child's Play

Mörderpuppe Chucky ist zurück und stellt mit diesem überraschend tollen Remake die alten Filme gewaltig in den Schatten. **Von:** Christian Dörre



Remakes und Reboots von kultigen (und oftmals auch echt trashigen) Horrorfilmen gehen meistens ganz schön in die Hose. Man denke nur an die furchtbaren Remakes von Freitag, der 13. oder The Texas Chainsaw Massacre, die von Marcus Nispel und Michael Bay verbrochen wurden. Wählt man dann auch noch die Chucky-Reihe, die zwar unterhaltsam, aber auch damals schon absurd und doof war, für ein Remake aus, schrillen nicht ganz unbegründet die Alarmglocken bei Horrorfans. Doch Überraschung: Child's Play entpuppt sich als gut gemachter Slasher, der sich selbst nicht zu ernst nimmt und sowohl mit Grusel und brutalen Kills als auch mit Humor glänzt. Chucky-Puristen (falls es welche gibt) müssen allerdings stark sein, denn die Geschichte wurde verändert und in die Gegenwart gebracht. Chucky ist eine sogenannte Buddi-Puppe, die vom Technik-Konzern Kaslan hergestellt werden. Buddis können sich mit allen anderen Kaslan-Geräten im Smart-Home vernetzen und sollen so auf die Bedürfnisse der Kinder eingehen. Bei Chucky wurden jedoch die Sicherheitsprotokolle deaktiviert, sodass die rothaarige Puppe nicht nur der beste Freund von Protagonist Andy sein will, sondern auch bereit ist, diesen Status mit allen Mitteln zu verteidigen. Die Geschichte ist natürlich auch im Remake ziemlich doof, doch das gelungene Drehbuch sorgt dafür, dass man über den Quatsch nicht viel nachdenkt. Der Film nimmt sich zunächst eine halbe Stunde Zeit, den Zuschauern die Charaktere näher zu bringen, bevor das blutige Chaos losbricht. Zudem gelingt Child's Play zu jeder Zeit eine gute Balance zwischen brutalen Kills und (teils abgedrehtem) Humor. Wer ordentliche Englischkenntnisse besitzt, sollte aber auf jeden Fall im OT schauen, denn Mark Hamill ist als Chucky-Sprecher absolut fantastisch. ❏

LAUFZEIT: ca. 90 Minuten **EXTRAS:** Making-of, Featurettes, Trailer u. v. m.
USK: ab 16 Jahren


TESTURTEIL 8

Ready or Not

Was nach einem harmlosen, etwas seltsamen Hochzeitsbrauch klingt, entwickelt sich in dieser Horror-Komödie schnell zu einem Spiel auf Leben und Tod.

Von: Sascha Lohmüller



Hochzeitsbräuche gibt es viele auf der Welt. Hier ein Tanz, dort zerdeppertes Geschirr, wieder woanders eine Brautentführung. Auch die junge Grace (Samara Weaving) muss ein solches Ritual über sich ergehen lassen, als sie in die Familie der Gesellschaftsspiel-Fabrikanten Le Domas einheiratet. Anfangs ist sie noch belustigt darüber, dass sich die ganze Familie noch in der Nacht versammelt und per Zufalls-Automat schließlich „Verstecken" als Spiel auserkoren wird. Doch schnell merkt sie, dass hinter dem heiteren Gesellschaftsspiel blutiger Ernst steckt und ihr Leben auf dem Spiel steht … Ready or Not – der den unsäglichen deutschen Untertitel „Auf die Plätze, fertig, tot" trägt – klingt von der Prämisse her nach billigem Slasher, präsentiert sich aber tatsächlich als blutige, mitunter sogar richtig clevere Komödie, die viele Themen der „klassischen" Ehe persifliert. Auch halten sich die Action-/Splatter-Szenen und die komischen Momente gut die Waage. Allerdings muss man schon jede Menge Sinn für schwarzen Humor haben, wenn etwa ständig aus Versehen Dienstmädchen dran glauben müssen. Größter Nachteil des Streifens ist wohl, dass bei aller Kurzweil die Story doch etwas dünn ist, denn außer der Prämisse kommt da nicht mehr viel. Alles in allem aber trotzdem eine nette Horror-Komödie. ❑

LAUFZEIT: ca. 92 Minuten
USK: Ab 16 Jahren
EXTRAS: Making-of, Audiokommentar, Trailer



Key:Board Ultra

Snakebyte liefert eine tolle Gaming-Tastatur zum kleinen Preis.

Von: Christian Dörre

Möchte man eine hochwertige Gaming-Tastatur erstehen, auf der man auch ganz gut tippen kann, gibt man gerne schon mal über 100 Euro aus. Snakebyte bietet mit dem Key:Board Ultra nun eine günstigere Alternative, welche sich in unserem Praxistest sehr gut bewährt hat. Die mechanischen Tasten haben einen eingängigen Druckpunkt, sodass man in Spielen selbst in hitzigen Gefechten super flott und ohne jegliche Verzögerung reagiert, aber auch sehr komfortabel schreiben kann. Sowohl die Tasten mit einer Lebensdauer von angeblich 500 Millionen Anschlägen als auch die Frontplatte aus Aluminium sind absolut hochwertig. Selbstverständlich gibt es auch programmierbare Makro-Funktionen und auch individuelle Anpassungen der LED-Beleuchtung (auch auf einzelne Tasten) sind möglich. Einziges Manko: Die Tastatur ist sehr laut und könnte Leute im gleichen Raum stören. Vielleicht ist es aber natürlich auch Absicht, dass sich die Snakebyte-Tastatur anhört wie eine Klapperschlange. ❑



HERSTELLER: Snakebyte
TASTEN: Outemo Blau
PREIS: ca. 85 Euro

TESTURTEIL
8

Sepultura: **Quadra**

Für ein halbes Album kehren Sepultura fast zu alter Stärke zurück.

Von: Sascha Lohmüller



Mit Beneath the Remains, Arise, Chaos A.D. und Roots setzten sich Sepultura einst ein Denkmal auf dem Thrash-Olymp. Jene Großtaten sind allerdings ein rundes Vierteljahrhundert her, von den damaligen Mitgliedern sind nur noch Gitarrist Andreas Kisser und Bassist Paulo Jr. mit an Bord. Statt Max Cavalera bellt seit mittlerweile über 20 Jahren Derrick Green ins Mikro und in dieser Konstellation wandelte sich Sepultura von einer fantastischen Thrash-Abrissbirne zu einer guten, vor allem live immer noch tollen Band irgendwo zwischen Hardcore, Groove/Death Metal und ihren Thrash-Wurzeln. Diese Geschichte lässt sich anhand ihres fünfzehnten Albums ganz gut nachvollziehen: Quadra orientiert sich am historischen Quadrivium, das sind vier der „sieben freien Künste". Dementsprechend unterteilt sich das Album mit seinen zwölf Songs auch in vier Abschnitte: Die ersten drei Tracks sind von den Thrash-Metal-Anfängen der Band inspiriert, danach folgen drei Roots-artige Tribal-Stücke. In der zweiten Hälfte gibt es dann drei proggige Songs und drei eher melodische Stücke wie auf den letzten Alben (inklusive überflüssiger Gastsängerin), die mitunter etwas dahinplätschern. Welchen Teil ich als Fan der Frühwerke besser finde, ist wohl klar. Zudem wirkt Quadra ein wenig schizophren, der Cut in der Mitte ist mir zu abrupt – als hätte man zwei EPs aus verschiedenen Band-Epochen gebündelt. Unterm Strich dennoch das beste Sepultura-Album seit Jahren. ❑

LABEL: Nuclear Blast
SPIELDAUER: ca. 51 Min.
GENRE: Thrash/Groove M.
VÖ: 7. Februar 2020

TESTURTEIL
8

Game:Mouse **Ultra**

Für vergleichsweise wenig Mäuse gibt's von Snakebyte eine tolle Maus. **Von:** Lukas Schmid

80 Euro sind nicht gerade wenig Geld, für eine hochwertige Maus aber schnell mal ausgegeben – und für diesen vergleichsweise moderaten Preis liefert die Game: Mouse Ultra hervorragende Qualität! Das Cover lässt sich wechseln (und ohne Aufpreis ein individuell gebrandetes im Internet dazubestellen), ebenso die Füße, und das Gewicht ist dank Metallscheiben im Inneren der Maus veränderbar. Die Verarbeitung ist mit einer (via Software) veränderbaren Beleuchtung verspielt, aber sehr hochwertig und abseits der bunten Farben dankenswerterweise trotzdem nicht übertrieben kindisch. Vor allem das stabile, lange Kabel, das griffige Gummi und die sehr responsiven Tasten (Links, rechts, zwei Zusatztasten beim Daumen, Scrollrad, DPI-Wechsler) gefallen. Generell liegt die Game: Maus Ultra einfach sehr gut in der Hand. Dank der DPI-Taste auf der Oberfläche lässt sich in Windeseile zwischen den sieben verschiedenen (und per Software weiter anpassbaren) Geschwindigkeitsstufen umschalten. Welche gerade aktiv ist, verrät eine beleuchtete Anzeige an der Seite der Maus. Die Erkennung unserer Bewegungen funktionierte sowohl auf einem Mauspad als auch auf dem glatten Tisch tadellos. Alles in allem ein wirklich umgemein gut gemachtes Gerät. ❑

DPI: 7 Stufen
PREIS: ca. 80 Euro
EXTRAS: Wechselcover, Gewichte, Beleuchtung, …



Quiet **Comes the Dawn**

Der Film liefert keinen, sondern ist der Horror. Ha, most creative joke ever! **Von:** Lukas Schmid



Nun gut, ganz so schlimm isses dann auch nicht, Quiet Comes the Dawn ist aber einfach furzlangweilig und exisitiert bar jeglicher eigener Ideen. Der Stil, der sich klar an Filmen wie Hereditary oder The Witch orientiert, geht in Ordnung und es gibt einige schöne Bilder; mit denen der Regisseur dieses russischen Machwerks anschließend aber rein gar nichts zu tun weiß. Oh, und sobald das furchtbare CGI ins Spiel kommt, war's das dann auch schon wieder mit dem stimmigen Gesamtbild. Die Handlung, die sich um horrorhafte Erlebnisse in einem geteilten Traum – ODER IST ES DOCH DIE REALITÄT ODER DENKEN WIR NUR ES IST DIE REALITÄT UND ES IST DOCH EIN TRAUM ??!!1 – dreht, ist völlig vergessenswert, die Schauspieler allesamt trotz geringer Anforderungen an sie überfordert. Wer den Film warum auch immer trotzdem unbedingt sehen möchte, sollte das unbedingt im russischen Original tun, dann halt mit Untertiteln. Da sind die Sprecher nur untalentiert, in der deutschen Fassung sind sie hingegen katastrophal, allen voran jene der jungen Hauptdarstellerin. Immerhin ist der Horror nach nicht einmal anderthalb Stunden schon wieder vorbei. ❑

LAUFZEIT: ca. 85 Minuten
USK: Ab 16 Jahren
EXTRAS: Trailer. Joah, das war's auch schon. Nun ja.

TESTURTEIL
2

Star Wars: Darth Vader Anthologie

Darth Vader mag Sand nicht. Er ist kratzig und rau und unangenehm. Er ist einfach überall. Was ihn sonst noch so bewegt zwischen Episode 3 und 5, lest ihr in diesem Sammelband. **Von:** Sascha Lohmüller



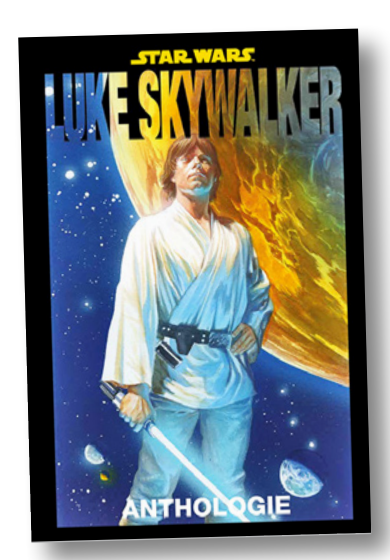
Anders als der Band rechts über Luke behandelt der Darth-Vader-Band eine deutlich längere Zeitspanne – von seiner „Geburt" als Darth Vader bis zu den Ereignissen der ersten Filme. Leider kommt dabei nur selten Spannung auf, denn einen Teil der Geschichten kennt man grob, den anderen Teil kann man getrost ignorieren. In Vaders Natur liegt es, dass er in dieser Zeitperiode meistens einfach nur wütend oder schlecht gelaunt ist. Ergo geht es in fast allen der kurzen Geschichten darum, dass er irgendwen jagt, tötet oder hintergeht, ohne dabei wirklich auch nur annähernd in Gefahr zu geraten. Zudem wirkt er oft lediglich wie ein glorifizierter Kopfgeldjäger. Oder wolltet ihr schon immer mal sehen, wie er Attentäter auf einem Motorrad-Gleiter verfolgt, Schiffsdiebe dezimiert oder einen Geonosianer-Insektenstamm massakriert? Zudem wirken einige Storys arg aufgesetzt, etwa wenn er ein weiteres Mal nach Tatooine zurückkehrt, nur um noch ein paar mehr Tusken-Räuber zu killen. Oder wenn er in einer Trance hockt und sein Lava-Duell mit Obi-Wan und seine letzte Begegnung mit Padmé noch einmal durchlebt. Oder wenn er Jabbas Palast besucht und dabei fast Bild für Bild genau wie später sein Filius reinstolziert. Eigentlich schade, denn die Dialoge sind meist ordentlich geschrieben und die Zeichnungen durchweg gelungen. Im Endeffekt wirken die Geschichten aber einfach zu gleichförmig und zu spannungsarm. ❑

VERLAG: Panini
SEITENZAHL: 320
PREIS: 29,00 Euro



Star Wars: Luke Skywalker Anthologie

Unsere zweite Star-Wars-Comic-Sammlung in dieser Ausgabe ist Feuchtfarmer und Droiden-Bastler Luke Skywalker gewidmet – und dem, was er nebenbei sonst noch so macht. **Von:** Sascha Lohmüller



Neben Darth Vader ist Luke Skywalker die wohl ikonischste Figur des Star-Wars-Universums – lässt man die linke Schweinewache in Jabbas Palast mal außen vor ... die war schon echt gut. Wie dem auch sei: Im zweiten Star-Wars-Sonderband, den wir euch in diesem Heft vorstellen, geht es um den blonden Jedi-Jüngling und seine Gefährten. Die mal mehr, mal weniger unterhaltsamen Abenteuer, die sie hier erleben, sind zeitlich irgendwo zwischen Episode 1 und Episode 2 oder 3 verortet, was viele Dynamiken bereits festlegt: Luke ist noch kein vollständiger Jedi und versucht noch, seine Kräfte zu begreifen. Han und Leia fetzen sich ununterbrochen, weil ihnen noch nicht ganz klar ist, wie sie aneinander hängen. Und Vader kann anfangs auch noch nicht allzuviel mit diesem weißgekleideten Jedi-Nobody anfangen. Leider übertreiben es die Erzähler mitunter bei den Charaktereigenschaften der Figuren – da sind dann Luke noch naiver, C3PO noch tollpatschiger, Han noch cooler, Leia noch bärbeißiger und Chewie noch wilder, als sie es je in den Filmen waren. Das hätte man sich sparen können, denn die Storys funktionieren auch so, sind meist unterhaltsam und auch durchweg ordentlich bis sehr gut gezeichnet. Unverzeihlich hingegen: Auch ein Gungan bekommt einen völlig unnötigen Gastauftritt spendiert. Und Jar-Jar und seine Vetter will nun wirklich niemand jemals wiedersehen. ❑

VERLAG: Panini **PREIS:** 29,00 Euro
SEITENZAHL: 320



The Nightflight Orchestra: **Aeromantic**

Die 80er haben angerufen – und ein absolutes Klasse-Album durchgefunkt. **Von:** Sascha Lohmüller



Sänger Björn Strid und Gitarrist David Andersson kennt man eigentlich eher von ihrer Hauptband, den Melodic-Death-Metal-Veteranen Soilwork. Auch Bassist Sharlee D'Angelo ist mit seinen übrigen Bands Arch Enemy und Witchery in deutlich krachigeren Metal-Gefilden unterwegs. Umso erstaunlicher, was das Trio zusammen mit drei Musiker-Kollegen (und zwei Background-Sängerinnen) seit nunmehr schon 13 Jahren in diesem Nebenprojekt fabriziert. Denn auch auf Studio-Album Nummer 5, Aeromantic, weht ein wahrer 80er-Jahre-Orkan. Im Fahrwasser von Classic-Rock-Bands wie Journey, Foreigner, Toto oder Genesis hauen die Schweden uns hier einen Ohrwurm nach dem anderen um die Ohren, mal dominieren die Gitarren, mal das Keyboard, aber immer sorgt es für gute Laune und lädt zum Mitsingen ein. Und vor allem merkt man jedem einzelnen Song an, mit welcher Leidenschaft Strid und Co. sich hier abseits vom Metal songwriterisch austoben können. Dank absoluter Kracher wie „Divinyls" oder „This Boy's Last Summer" ist Aeromantic vielleicht sogar das bislang beste Album der Band. ❑

LABEL: Nuclear Blast **GENRE:** Classic Rock
SPIELDAUER: ca. 58 Min. **VÖ:** 28. Februar 2020



Aniara

Die Menschheit muss die Erde verlassen. Dabei kommt es aber zu Problemen. **Von:** Johannes Gehrling

Aniara ist ein Versepos des schwedischen Schriftstellers Harry Martinson, bestehend aus 103 Gesängen. Bitte, was? Ja, ganz richtig, denn Aniara ist ursprünglich ein literarisches Werk des schwedischen Literaturnobelpreisträgers Martinson und erschien bereits in den 1950er-Jahren. Einige Jahrzehnte später entschieden sich die Regisseure Pella Kagerman und Hugo Lilja dazu, das Werk zu verfilmen, Premiere feierte diese Version von Aniara im September 2018 beim Toronto International Film Festival und kam dort gut an. Das Thema, obwohl aus den 50ern, ist aktueller denn je: In einer dystopischen Zukunft zwingt der menschengemachte Klimawandel die Erdenbürger, den Heimatplaneten zu verlassen und zum Mars zu emigrieren. Dabei kommt einer der Flüge, der die Menschen zum Mars bringen soll, von der geplanten Route ab, woraufhin die Leute an Bord sich verständlicherweise schwer damit tun, sich mit ihrem dadurch veränderten Schicksal abzufinden. Aniara regt zum Nachdenken an, wenn den Figuren klar wird, dass ihr Lebensstil nur auf Konsum ausgerichtet ist. Technisch ist der Streifen einwandfrei produziert, inhaltlich aber manchmal etwas träge. Die Story ist trotzdem interessant. ❑



LAUFZEIT: ca. 110 Minuten **DARSTELLER:** Emelie Jonsson, Bianca Cruzeiro
USK: ab 12 Jahren

TESTURTEIL
7



Fotos: manop jankan, 123RF

Beim The C64 (groß im Bild) und dem C64 Mini (Schaubild mit der Hand) gibt es einige Unterschiede: Der neue Maxi-C64 hat fast Original-größe und verfügt über eine funktionierende Tastatur und zwei zusätzliche USB-Ports.

The C64 vs. **C64 Mini**

Welche Variante schneidet besser ab und wie viel Spaß macht es heutzutage, 8-Bit-Klassiker auf einer Retrokonsole zux

Von: Wolfgang Fischer

QUANTITÄT STATT QUALITÄT

Diese Spiele (und die Programmiersprache/Benutzeroberfläche Basic von C64 und VC 20) gehören zur Grundausstattung von The C64.

- AlleyKat
- Anarchy
- Attack of the Mutant Camels
- Avenger
- Battle Valley
- Boulder Dash
- Bounder
- California Games
- Chip's Challenge
- Confuzion
- Cosmic Causeway: Trailblazer II
- Cyberdyne Warrior
- Cybernoid II: The Revenge
- Dear Bovver
- Deflektor
- Destroyer
- Everyone's A Wally
- Firelord
- Galencia Mini
- Gateway to Apshai
- Gribbly's Day Out
- Gridrunner
- Heartland
- Herobotix
- Highway Encounter
- Hover Bovver
- Impossible Mission
- Impossible Mission II
- IO
- Iridis Alpha
- Jumpman
- Mega-Apocalypse
- Mission A.D
- Monty Mole
- Monty on the Run
- Nebulus
- Netherworld
- Nodes Of Yesod
- Paradroid
- Pitstop II
- Planet of Death
- Psychedelia (VC 20)
- Ranarama
- Robin Of The Wood
- Silicon Warrior
- Skate Crazy
- Speedball II: Brutal Deluxe
- Spindizzy
- Steel
- Street Sports Baseball
- Street Sports Basketball
- Summer Games II
- Super Cycle
- Sword of Fargoal
- Temple of Apshai Trilogy
- The Arc Of Yesod
- Thing Bounces Back
- Thing on a Spring
- Trailblazer
- Uridium
- Who Dares Wins II
- Winter Games
- World Games
- Zynaps

• Die grau markierten Spiele sind im Vergleich zum C64 Mini neu hinzugekommen. Dafür mussten folgende Spiele weichen: Armalyte: Competition Edition, Creatures, Cybernoid: The Fighting Machine, Hawkeye, Hunter's Moon, Hysteria, Nobby the Aardvark, Rubicon, Skool Daze, Snare, Speedball, Star Paws, Uchi Mata. Die Emulation für den VC 20 ist beim C64 Mini nicht enthalten.

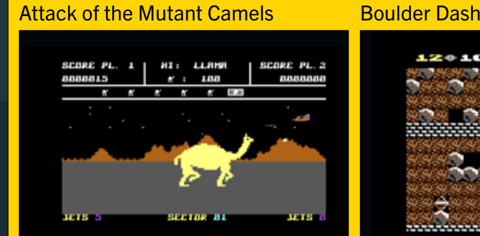
Meine Leidenschaft für Videospiele begann vor etwa 40 Jahren mit dem Atari 2600. Auch wenn die damaligen Spiele – verglichen mit heute – ein albtraumhafter Pixelbrei waren, regten sie die Fantasie unheimlich an. Die Strichmännchen im öden Western-Shooter Outlaw wurden so zu furchtlosen Revolvermännern und die kaum als solche erkennbaren AT-AT-Läufer in The Empire Strikes Back versprühten mit ihrem unaufhaltsamen Marsch in Richtung Basis ein beklemmendes Gefühl der Ausweglosigkeit.

1984 kauften mir meine Eltern einen C64 und entfachten meine bis heute andauernde Liebesbeziehung zu Videospielen erst richtig. Denn der klobige C64 machte zwar optisch nicht viel her, er war im Gegensatz zum Atari aber ein „echter" Heimcomputer mit Tastatur, auf dem man sogar programmieren konnte. Leider kam ich nie weit über „Hello World" hinaus, denn es gab ständig was Neues zu zocken. Die ersten Spiele, darunter mein damals heiß geliebtes International Soccer (das Modul besitze ich heute noch!), waren damals zwar grafisch noch sehr simpel, aber dennoch eine Riesenverbesserung zum Pixelbrei des Atari 2600. Schon damals war es unglaublich, was die Pro-

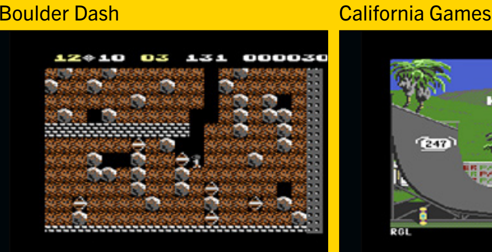
ANSPIELTIPPS: DIE BESTEN SPIELE IM LIEFERUMFANG VON THE C64

Nicht alle 64 vorinstallierten Spiele sind auch wirklich gut. Wir haben für euch eine Auswahl der besten enthaltenen Titel zusammengestellt.

Attack of the Mutant Camels



Boulder Dash



California Games



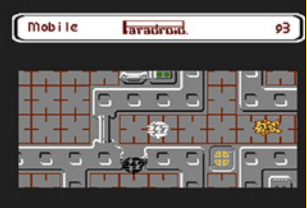
Impossible Mission 2



Nebulus



Paradroid



Pitstop 2

Speedball 2: Brutal Deluxe

Summer Games 2



Uridium

Winter Games

World Games

grammierer mit zunehmender Erfahrung aus dem technisch recht limitierten C64 herausholen konnten. Der Unterschied in Sachen Grafik, Präsentation und Gameplay zwischen den Epyx-Hits Summer Games (1984) und California Games (1987) etwa war eklatant.

ERWECKE DEINE KINDHEITS-ERINNERUNGEN ZUM LEBEN!

Ihr fragt euch bestimmt, warum ich gar so weit aushole und bislang noch kein Wort über den kürzlich erschienenen The C64 verloren habe. Ganz einfach: weil sich der Reiz dieser Retrokonsole (und des knapp eineinhalb Jahre früher erschienenen Vorgängers C64 Mini) grundsätzlich und fast ausschließlich über die Erfahrungen definiert, die man selbst früher mit dem „echten“ C64 gemacht hat. So hart das klingt: Wer nicht mit dem Brotkasten aufgewachsen ist, wird damit auch in Form der Retrokonsole wenig anfangen können. Die Faszination vieler alter Titel erschließt sich heutzutage kaum jemandem. Die damaligen Spiele waren schwer und es gab keine ausschweifenden Tutorials oder Erklärungen, wie etwas funktioniert. Man hat sich einfach so lange mit einem Spiel beschäftigt, bis man es beherrscht hat. Es gab auch kein Internet, in dem man schnell mal die Lösung für ein Problem oder einen bestimmten Level nachschlagen konnte. Der Unterschied zu einem NES Classic Mini, das auch viele recht alte Spiele aus etwa derselben Zeitperiode enthält, ist die Zugänglichkeit. Ein Super Mario Bros. oder ein Castlevania sind viel benutzerfreundlicher als ein Großteil der Spiele, die bei The C64 vorinstalliert sind.

DIE QUAL MIT DER (AUS-)WAHL

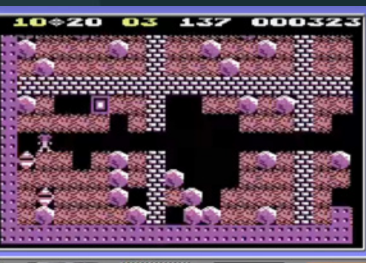
Die Qualität der 64 vorinstallierten Spiele ist insgesamt recht mau. Der The C64 oder C64 Maxi hat eine ganze Reihe witziger Epyx-Sportspiele, guter Ballereien und netter Jump & Runs an Bord, aber eben auch viel Mist, auf den man hätte verzichten können. Die Auswahl hat sich zwar ein wenig gegenüber der Ausstattung des C64 Mini verbessert und 13 Titel wurden ausgetauscht, es kam aber kein echter Blockbuster hinzu. Für jedes mittelmäßige vorinstallierte Spiel fallen mir auf Anhieb ein Dutzend Titel ein, die ich lieber in der Liste gesehen hätte. Wo ist Turrican, wo sind die Giana Sisters und wieso fehlen Klassiker wie The Bard's Tale, Last Ninja, Elite oder Zak McKracken? Die Antwort ist einfach: Hierfür fehlen Retro Games Ltd., den Machern des The C64, schlichtweg die nötigen Lizenzen. Ihr könnt diese Spiele dennoch auf der Retrokonsole genießen, indem ihr sie über einen USB-Stick einladet. Voraussetzung dafür ist, dass ihr das entsprechende Spiel legal in einem unterstützten Format (z. B. als d64-Datei) besitzt. Auf dem C64 Mini war es mit der allerersten Firmware noch recht umständlich, Spiele über Stick zu laden. Auf dem C64 Maxi ist das dank einer überarbeiteten Benutzeroberfläche (über die mittlerweile auch der C64 Mini verfügt) deutlich einfacher und komfortabler.

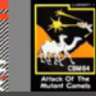
ENDLICH GENUG USB-PORTS!

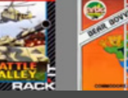
Der C64 Mini war zwar keine Fehlkonstruktion, hatte aber einige nervige Macken, die der Hersteller Retro Games bei der Maxi-Variante komplett ausgemerzt hat. Einer der größten Kritikpunkt am kleinen C64 sind die unzureichenden zwei USB-Ports. Damit ist es nicht möglich, zur gleichen Zeit eine USB-Tastatur, den zum Lieferumfang gehörenden Mikro-Switch-Joystick und einen USB-Stick (für das Laden externer Spiele) zu betreiben. Wer sich fragt, wofür man eine USB-Tastatur braucht: der C64 Mini sieht zwar wie eine Miniaturvariante des guten, alten Brotkastens aus, die Tastatur ist aber nur zur Zierde und funktioniert nicht. Die in der Benutzeroberfläche enthaltene „virtuel-

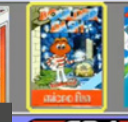
VERBESSERUNGEN DES THE C64 GEGENÜBER DEM C64 MINI:

- Netzteil jetzt im Lieferumfang enthalten (C64 Mini: verfügt nur über ein USB-Ladekabel)
- Laden von Spielen über USB-Stick war sehr umständlich, jetzt viel einfacher (nach Firmware-Upgrade einfacher auf allen C64-Geräten)
- The C64 hat vier USB-Ports (C64 Mini hatte nur zwei und das war zu wenig)
- The C64 hat wie das Retro-Vorbild eine echte Tastatur (der C64 Mini hatte keine funktionierende Tastatur, kompatible USB-Keyboards waren dünn gesät)







Über das gegenüber dem Mini verbesserte Karussellmenü könnt ihr die Konsole konfigurieren, externe Spiele laden und euch alle 64 vorinstallierten Spiele anschauen.

**** CBM BASIC V2 ****
3583 BYTES FREE
READY.

Der neue C64 Maxi ist nicht nur ein C64-Emulator, im Lieferumfang ist zudem das Betriebssystem des VC 20 inklusive eines Spiels für den C64-Vorgänger enthalten.

le Tastatur", die man mit dem Joystick bedient, ist nervig und umständlich. Der Maxi verfügt nicht nur über vier USB-Slots, auch die Tastatur des Geräts ist funktionstüchtig und fühlt sich wie das Original an. Darüber hinaus gehört neben einem USB-Stromkabel endlich auch ein Netzteil zur Ausstattung. Das bei beiden Geräten mitgelieferte HDMI-Kabel ist nicht unbedingt hochwertig und auch recht kurz. Ebenfalls bei beiden Geräten enthalten ist der zuvor genannte Mikro-Switch-Joystick, der an den klassischen Competition Pro erinnert, aber einige zusätzliche Knöpfe an Bord hat und weitere Funktionen bietet. Da sich in der Packung nur ein Controller befindet, so mancher Mehrspielermodus aber zwei Eingabegeräte erfordert, könnt ihr euch mittlerweile einen zweiten Controller für circa 30 Euro kaufen. In der Theorie könnt ihr auch ein beliebiges anderes Eingabegerät verwenden, wobei nicht hundertprozentig gewährleistet ist, dass dieses auch funktioniert. Viel Spaß beim Ausprobieren, denn eine Liste mit kompatiblen Geräten gibt es auf der Herstellerwebseite nicht.

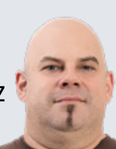
Was bei der Wahl, ob und vor allem welche der beiden Varianten des „neuen" C64 man sich zulegt, natürlich eine große Rolle spielt, ist der Preis. Den C64 Mini, der bei Markteinführung vor eineinhalb Jahren stolze 80 Euro kostete, ist mittlerweile für faire 50 Euro zu haben. Mehr ist das etwas ungenügend ausgestattete Gerät auch nicht wert. Der in jeder Hinsicht verbesserte Maxi in Originalgröße ist mit 120 Euro hingegen fast schon unverschämt teuer. Die Änderungen gegenüber dem Mini sind keinesfalls 70 Euro wert. Wer sich für Mehrspielerspaß einen zusätzlichen originalen The-C64-Controller zulegen will, muss übrigens 25 Euro anlegen. ❑



Ein spezieller C64-Joystick ist im Lieferumfang enthalten. Dieser ist dem klassischen Competition Pro nachempfunden, bietet aber aus Komfortgründen ein paar zusätzliche Tasten.

MEINE MEINUNG

Wolfgang Fischer



„Nett, aber echte Highlights sind ganz dünn gesät."

Als ich vor eineinhalb Jahren den C64 Mini getestet habe, war ich anfangs ziemlich angetan, dann ernüchtert ob einiger Details und am Ende insgesamt ein wenig enttäuscht. Das auf den ersten Blick witzige Gerät hat ein paar Designmacken (USB-Ports!), über die man nicht so einfach hinwegsehen kann. Noch dazu ist die Spielauswahl echt mau und nur etwa ein Viertel der mitgelieferten Spiele taugt auch was. Die neu erschienene Maxi-Variante wurde grundlegend überarbeitet und auch die Spieleauswahl ist einen Tick besser. Echte Highlights sind aber weiterhin ganz dünn gesät. Nicht zuletzt deswegen finde ich die 120 Euro, die der Hersteller Retro Games für das Gerät aufruft, viel zu teuer. Was beide Geräte für C64-Fans von damals interessant macht, ist die Tatsache, dass Mini und Maxi auch nicht im Lieferumfang enthaltene Programme abspielen können, sofern man die entsprechenden Titel legal besitzt. Dieselbe Faszination wie damals versprühen aber selbst die besten C64-Spiele heutzutage nicht mehr. Bei jüngeren Generationen springt der Funke in Sachen C64-Gaming daher oft nicht über. Außerdem sind viele der Spiele für heutige Verhältnisse extrem schwer. Um heute noch wirklich Spaß an einer Partie Winter Games oder Paradroid zu haben, muss man die damalige Zeit schon erlebt haben und sehr frustresistent sein.

PRO UND CONTRA

- ➕ Vollwertige Emulation des Commodore C64 und des Commodore VC 20
- ➕ USB-Gamepad als zweiter Controller anschließbar
- ➕ Optionale Texteingabe über virtuelle Tastatur
- ➕ Verschiedene Bildschirmanzeigemodi einstellbar
- ➕ Nicht im Lieferumfang enthaltene Spiele können über USB-Stick geladen werden
- ➕ Enthält 64 vorinstallierte Spiele …
- ➖ … von denen aber nur ein Bruchteil etwas taugt

PC Games im ABO

Brandaktuelles PC-Spiel als Key!


Spiele anschauen auf www.pcgames.de/gamesplanet


Danach das DVD-Abo bestellen auf www.pcgames.de/shop


Key für PC-Spiel einlösen bei Gamesplanet

1-Jahres-Abo







PLUS: Viele weitere Spiele!

» 12 Ausgaben PCG Extended + Top-Spiel bestellen unter:
www.pcgames.de/1-jahres-abo*

***1-Jahres-Abo PCG Extended: 72,– Euro**

2-Jahres-Abo





PLUS: Viele weitere Spiele!

» 24 Ausgaben PCG Extended + Top-Spiel bestellen unter:
www.pcgames.de/2-jahres-abo**

****2-Jahres-Abo PCG Extended: 144,– Euro (In Deutschland)**





Die PC-Games-Referenz-PCs

CPU

Hersteller/Modell: AMD Ryzen 5 2600X (Boxed, Wraith-Kühler)
Kerne/Taktung: ....6 Kerne (3,6-4,2 GHz), 12 Threads
Preis: .... 120 Euro

ALTERNATIVE

Intel Core i5-9100F, vier Kerne und Threads, 3,6 bis 4,2 GHz für 135 Euro.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: ...Palit GeForce GTX 1650 Super StormX
Chip-/Speichertakt: 1.530 MHz (Boost 1726 MHz) / 1.500 MHz
Speicher/Preis: .... 4GB GDDR6-RAM/160 Euro

ALTERNATIVE

Mit zukunftssicheren **8 GB RAM** gleich teuer, aber in aktuellen Spielen zehn Prozent langsamer ist eine **AMD Radeon RX 580**.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... Gigabyte B450M DS3H
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ....µATX/AMD AM4 (B450)
Steckplätze/Preis: .... 4x DDR4-RAM, 2xPCIe 3.0 x16, ...1xPCIe 2.0 x1, 1x M.2 (PCIe) /65 Euro

ALTERNATIVE

Falls man die Intel-CPU wählt, ist ein Sockel-1151v2-Mainboard nötig. Zum Beispiel das **MSI B365M Pro-VDH** für **75 Euro**.

RAM

Hersteller/Modell: .... Crucial Ballistix Sport LT
Kapazität/Standard: ....16GB (2x8GB) / DDR4-2666
Timings/Preis: .... CL16-18-18/65 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: .... HP SSD EX900 (M.2-Anschluss)/ ....Toshiba P300 Desktop
Kapazität SSD/HDD: .... 500 GB/2.000 GB
Preis SSD/HDD: .... 70 Euro/50 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: .... Sharkoon VG4-V, 2 Lüfter (120mm) ....vorverbaut, Grafikkarten bis 31cm, Kühler bis 16cm, ...2x USB3.0/35 Euro
Netzteil/Preis:.................... FSP Hexa+ 500 Watt ....(zwei 12V-Lanes)/45 Euro



Die Nvidia GeForce GTX 1650 Super ist mittlerweile trotz nur 4 GB RAM eine gute Wahl, auch da AMDs Radeon RX 570 inzwischen nur noch ein Auslaufmodell ist. Der Ryzen 5 2600 bietet genug Power, um auch für eine spätere Grafikkarten-Aufrüstung eine gute Basis zu bieten.



CPU

Hersteller/Modell: .... AMD Ryzen 5 3600
Kerne/Taktung: .... 6 Kerne (3,6–4,2 GHz), 12 Threads
Preis: .... 175 Euro

ALTERNATIVE

Zehn Euro günstiger ist der Ryzen 7 2700X, der in Spielen etwas langsamer, in Multicore-Anwendungen aber etwas schneller ist. Bei Intel kommt in der Preisklasse aktuell nur der Core i5-9600KF (sechs Kerne und Threads, 3,7 bis 4,6 GHz) für 200 Euro in Frage.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: ...... MSI Radeon RX 5700 Mech GP OC
Chip-/Speichertakt: 515 MHz (Boost 1.750 MHz) / 1.750 MHz
Speicher/Preis: .... 8GB GDDR6-RAM/**340 Euro**

ALTERNATIVE

Für knapp unter 300 Euro finden sich einige Modelle der nur fünf bis zehn Prozent langsameren AMD Radeon RX 5600 XT und Nvidia GeForce RTX 2060.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... MSI X570-A Pro
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ..... ATX/AMD AM4 (X570)
Steckplätze/Preis: .. 4x DDR4-RAM, 2xPCIe 4.0 x16, 3xPCIe .... 3.0 x1, 2x M.2 (PCIe 4.0)/**155 Euro**

ALTERNATIVE

Ohne Übertakter-Ambitionen ist das MSI B450M Mortar Max für 95 Euro ein Tipp. Für die Intel-CPU ist zum Übertakten ein Intel-Mainboard mit Z-Chipsatz erforderlich. Eher günstig ist dabei das Gigabyte Z390 Gaming X für 135 Euro. Besser zum Übertakten ist ein Modell wie das Asus TUF Z390-Pro Gaming (180 Euro).

RAM

Hersteller/Modell: .... G.Skill SniperX Urban .... (F4-3600C19D-16GSXWB)
Kapazität/Standard: ....16GB (2x8GB) / DDR4-3600
Timings/Preis: .... CL19-20-20/**90 Euro**

SSD/HDD

Hersteller/Modell: .... Silicon Power P34A80 M.2 / .... Western Digital WD Blue
Kapazität SSD/HDD: ....1.000 GB/4.000 GB
Preis SSD/HDD: ....**140 Euro/90 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: ...... Corsair Carbide Series 275R, 2 Lüfter .... (jeweils 120 mm) vorverbaut, Grafikkarten .... bis 37 cm, Kühler bis 17,0 cm, 2x USB3.0/**70 Euro**
CPU-Kühler/Preis: .... Alpenföhn Brocken 3/**45 Euro**
Netzteil/Preis: ...... be quiet! Pure Power 11 CM 500 Watt .... (zwei 12V-Lanes, teilmodular)/**70 Euro**

Der Ryzen 5 3600 ist seit Monaten nicht zu schlagen, was das Preis-Leistungs-Verhältnis angeht. Die AMD Radeon RX 5700 ist für einen PC der Mittelklasse eine gute Wahl, denn wer mindestens zehn Prozent mehr Leistung erwartet, muss direkt deutlich draufzahlen.

HIGH-END-PC



Die CPU bietet viele Threads, was für Nutzer wichtig ist, die beispielsweise gleichzeitig spielen und streamen. Für eine Nvidia GeForce RTX 2080 Super gibt es keine Alternative, wenn man einen High-End-PC erwartet – allerdings steht sie derzeit beim Preis-Leistungs-Verhältnis eher schlecht da.

CPU



Hersteller/Modell: ....AMD Ryzen 7 3700X
Kerne/Taktung: ......8 Kerne (3,6–4,4 GHz), 16 Threads
Preis: .... **310 Euro**

ALTERNATIVE

In Spielen ist der Ryzen 5 3600 kaum langsamer, kostet aber über 100 Euro weniger. Wer auf Intel setzt, nimmt einen Core i7-8700K (6 Kerne, 12 Threads) oder Core i7-9700 (8 Kerne und Threads) für jeweils etwa 380 Euro. In Spielen sind beide CPUs aktuell ähnlich stark.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Gigabyte X570 Aorus Pro
Formfaktor/Sockel (Chipsatz):...... ATX/AMD AM4 (X570)
Steckplätze/Preis: ....4x DDR4-RAM, 3xPCIe 4.0 x16, ... 2xPCIe 4.0 x1, 2x M.2 (PCIe 4.0)/**260 Euro**

ALTERNATIVE

Wer nicht übertakten will, nimmt zum Beispiel ein MSI B450M Mortar Max für 95 Euro. Übertakter-Alternativen sind das Asus ROG Strix X570-E Gaming für 290 Euro oder das günstigere MSI MPG X570 Carbon Pro für 220 Euro. Wer auf Intel gesetzt hat, nimmt für je etwa 250 Euro zum Beispiel das Gigabyte Z390 Aorus Ultra oder das Asrock Z390 Phantom Gaming 9.

RAM



Hersteller/Modell: .... G.Skill Trident Z Neo .... (F4-3600C18D-32GTZN, mit RGB-LEDs)
Kapazität/Standard:....... 32GB (2x16GB) / DDR4-3600
Timings/Preis: .... CL18-22-22/**195 Euro**

SSD/HDD




Modell SSD/HDD:......... ADATA XPG Gammix S11 Pro / .... Toshiba X300 High-Performance
Kapazität SSD/HDD: .... 1.000 GB / 6.000 GB
Preis SSD/HDD: .... **155 Euro/150 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis:.......... Fractal Design Define S2 Black, ... mit Seitenfenster, 3 Lüfter (140 mm) vorverbaut, ... Grafikkarten bis 44,0 cm, Kühler bis 18,5 cm, ... je 2x USB 2.0 und 3.0/**140 Euro**
CPU-Kühler/Preis:...........Corsair Hydro Series H115i Pro, ... Aio-Wasserkühlung/**140 Euro**
Netzteil/Preis: .... be quiet! Straight Power 11 550 Watt ....(vier 12V-Lanes, vollmodular)/**95 Euro**

GRAFIKKARTE



Hersteller/Modell: .... Gainward GeForce RTX 2080 .... Super Phantom
Chip-/Speichertakt: 1650 MHz (Boost 1815 MHz) / 1938 MHz
Speicher/Preis: .... 8GB GDDR6-RAM/**760 Euro**

ALTERNATIVE

Zwar 15 Prozent langsamer, aber auch schon für 550 Euro zu haben ist die RTX 2070 Super-Version der Gainward Phantom-Serie. Weitere 10 Prozent langsamer ist eine AMD Radeon RX 5700 XT wie die Sapphire Nitro+ Radeon RX 5700 XT, die aber auch nur 460 Euro kostet.

Im nächsten Heft

❑ Test

Doom Eternal



Wenn alles hinhaut, können wir euch in der nächsten Ausgabe schon den Test präsentieren, ansonsten gibt es letzte Eindrücke.

❑ Test

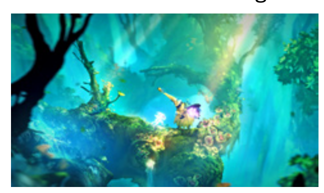
Half-Life: Alyx



Wann genau der Half-Life-VR-Ausflug im März erscheint, weiß wohl nur Gabe Newell. Vielleicht wird es also auch eine Vorschau.

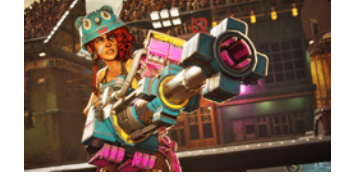
❑ Test

Ori and the Will of the Wisps | Die Fortsetzung des Top-Metroidvania testen wir nächste Ausgabe.



❑ Vorschau

Bleeding Edge | Ende März erscheint der Ninja-Theory-Brawler, Zeit für einen letzten Check.



❑ Vorschau

Resident Evil 3 | Auch bei Resident Evil 3 rechnen wir in den nächsten Wochen mit Infos.



❑ Test

Wasteland Remastered | Der Urvater aller Endzeit-RPGs kehrt in überarbeiteter Fassung zurück.



PC Games 04/20 erscheint am 25. März!

Vorab-Infos ab 21. März auf www.pcgames.de!

*Alle Themen ohne Gewähr



MARQUARD MEDIA GROUP

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch

Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiter/CvD Sascha Lohmüller (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Johannes Gehrling, Maik Koch, David Martin, Marcel Naeem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Matti Sandqvist, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld
Mitarbeiter dieser Ausgabe Olaf Bleich, Matthias Brückle, Wolfgang Fischer, Herbert Funes, Duncan Obenland, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Sönke Siemens
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Lydia Oehm
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Hansgeorg Hafner, Judith von Biedenfeld, Matthias Schöffel
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert © Ubisoft; Bethesda

Produktion, Vertrieb, Abonnement Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
DVD Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen-Kunoth

www.pcgames.de
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktion David Benke, Marc Brehme, Matthias Dammes, Christian Dörre, Maik Koch, Sascha Lohmüller, David Martin, Dominik Pache, Katharina Pache, Matti Sandqvist, Lukas Schmid, Felix Schütz, Paula Sprödefeld, Andreas Szedlak

Digital Director Simon Fistrich
New Commerce Viktor Eippert (Project Manager), Werner Spachmüller (Support)
SEO/Produktmanagement Stefan Wölfel
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director Jens-Ole Quiel, Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift
E-Commerce & Affiliate Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher, Andreas Szedlak, Frank Stöwer
Creation & Services Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Sales & Publishing Dirk Gooding (Head of Corporate Sales), Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

Anzeigenberatung Print/Digital
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Judith Gratias-Klamt Tel. +49 911 2872-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH, Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg, Tel.: +49 40 468 567-100, www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

Anzeigendisposition Franziska Behme, Annett Heinze, E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 33 vom 01.01.2020.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 72,- EUR, PC Games Magazin 51,- EUR
Österreich: PC Games Extended 79,20 EUR, PC Games Magazin 59,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 84,- EUR, PC Games Magazin 63,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Am Sandtorkai 74, 20457 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: IPRESS CENTER Central Europe Plc., Nádas st. 8.; H-2600 Vác Ungarn



Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY4, RASPBERRY PI GEEK, SFT, VIDEOGAMESZONE, WIDESCREEN

Marquard Media Polska:
CKM.PL, KOZACZEK.PL, PAPILOT.PL, SHOPPIEGO, ZEBERKA.PL

Marquard Media Hungary:
JOY, JOY-NAPOK, INSTYLE, SHOPPIEGO, APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, FAMILY.HU, RUNNER'S WORLD

SPECIAL Seite 100

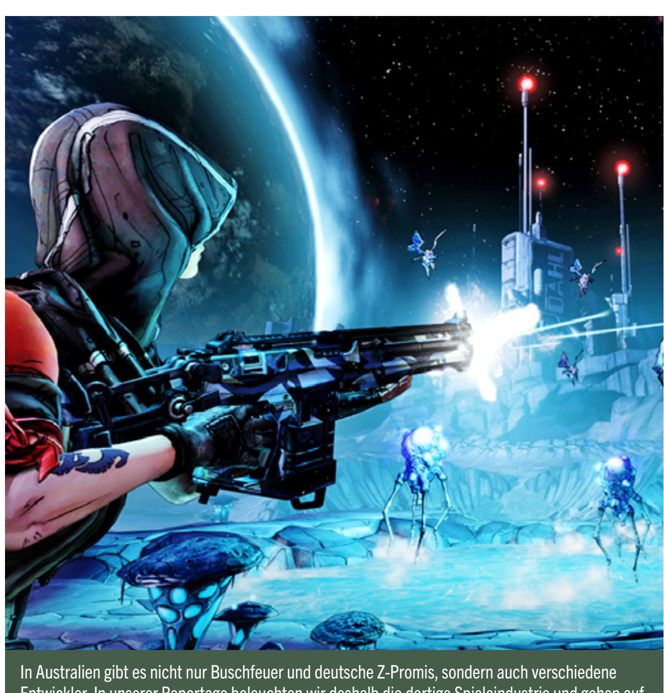
Alternativen zu **Cyberpunk 2077**



Wir müssen uns alle noch etwas gedulden, denn CD Projekt Reds Cyberpunk 2077 wurde vom Mai auf den September verschoben. Um euch die Wartezeit erträglicher zu machen, haben wir in diesem Special Spiele-Empfehlungen mit ähnlicher Prämisse zusammengetragen.

REPORT Seite 104

Videospiele **in Australien**



In Australien gibt es nicht nur Buschfeuer und deutsche Z-Promis, sondern auch verschiedene Entwickler. In unserer Reportage beleuchten wir deshalb die dortige Spieleindustrie und gehen auf die kulturellen Eigenheiten australischer Produktionen ein.

SPECIAL Seite 108

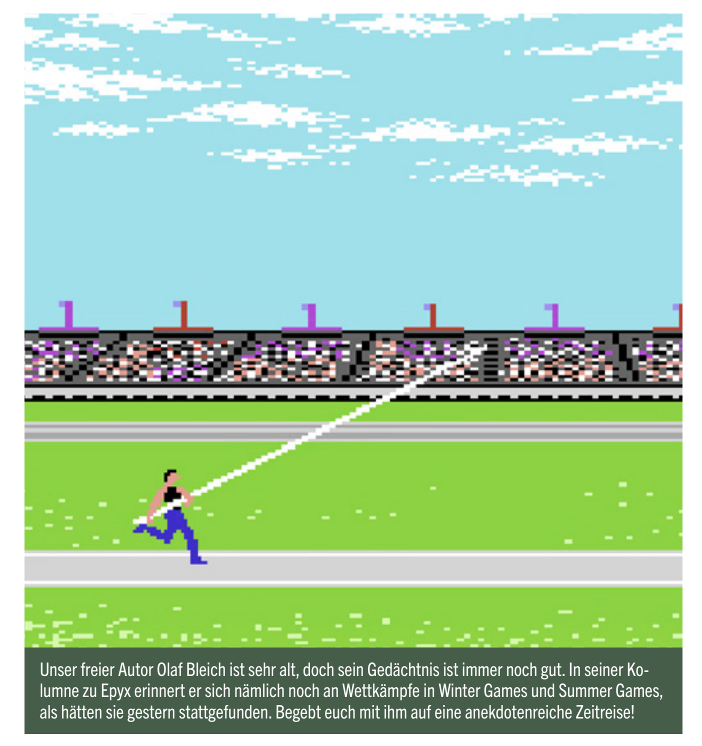
Besuch auf dem **Spielefriedhof**



In unserem Special wagen wir uns auf den sagenumwobenen Gaming-Friedhof und zeigen euch zehn Spiele, die aufgrund verschiedener Ursachen nie veröffentlicht und stattdessen von den jeweiligen Publishern begraben wurden.

KOLUMNE Seite 112

Sportspiele **von Epyx**



Unser freier Autor Olaf Bleich ist sehr alt, doch sein Gedächtnis ist immer noch gut. In seiner Kolumne zu Epyx erinnert er sich nämlich noch an Wettkämpfe in Winter Games und Summer Games, als hätten sie gestern stattgefunden. Begebt euch mit ihm auf eine anekdotenreiche Zeitreise!

Der Startschuss für Cyberpunk 2077 fällt nun doch noch einmal gut fünf Monate später.

Cyberpunk 2077

Diese 10 Spieletipps versüßen euch die Wartezeit auf das Rollenspiel von CD Projekt Red

Fiese Riesenkonzerne, kybernetische Implantate, raffinierte Hacker-Action – das bietet nicht nur Cyberpunk 2077. Wir haben euch zehn Spiele zusammengestellt, die ebenfalls mit einem düsteren Zukunftssetting überzeugen können.

Von: David Benke

Ein Schock für alle Rollenspiel-Fans: Der Release von Cyberpunk 2077 wurde kurzfristig doch noch einmal nach hinten verschoben. Statt im kommenden April erscheint der neue Blockbuster der Witcher-Macher nun voraussichtlich erst am 17. September. Heißt: Noch einmal fünf Monate zusätzliche Wartezeit, bis wir uns endlich ins dystopische Night City stürzen dürfen. Doch keine Sorge: Wir haben euch 10 interessante Cyberpunk-Alternativen zusammengestellt, mit denen ihr euch die Warterei so angenehm wie möglich gestalten könnt.

DEUS EX: MANKIND DIVIDED

Wir schreiben das Jahr 2029. Der Konflikt zwischen mechanisch augmentierten und „normalen" Menschen droht die Gesellschaft endgültig in zwei Teile zu spalten. In dieser zerrissenen Welt der Gegensätze spielt ihr Geheimagent Adam Jensen, der für die Aufdeckung einer weltweiten Verschwörung einmal quer über den Globus hetzt. Deus Ex: Mankind Divided beeindruckt dabei nicht nur mit einer bombastischen Inszenierung und einer packenden Geschichte, sondern auch mit enormer spielerischer Freiheit. So ist es etwa auch möglich, das gesamte Sci-Fi-Abenteuer zu beenden, ohne dabei auch nur einem Menschen ein Haar zu krümmen. Die Spielwelt, das heruntergekommene Prag der Zukunft, wirkt zudem unglaublich stimmungsvoll und steckt voller Geschichten, die es sich zu entdecken lohnt. Apropos lohnenswert: Neben dem aktuellsten Teil der Deus-Ex-Serie sind natürlich auch alle anderen drei Teile absolut empfehlenswert – ganz besonders der von Warren Spector entwickelte Erstling, der noch heute als Meilenstein der Videospielgeschichte gilt.

SYSTEM SHOCK

Apropos Warren Spector: Aus dessen Feder stammt auch noch ein weiteres Meisterstück des Cyberpunk-Genres: nämlich System Shock. In dem Ego-Shooter mit Rollenspielelementen begebt ihr euch auf die Raumstation Citadel,



In der Welt von Deus Ex tobt ein Krieg zwischen augmentierten und normalen Menschen.

1994 galt System Shock als Meilenstein seines Genres. 26 Jahre später hat es etwas Staub angesetzt.

Blade Runner basiert auf dem gleichnamigen Film, hat aber eine Handlung und andere Hauptfiguren.

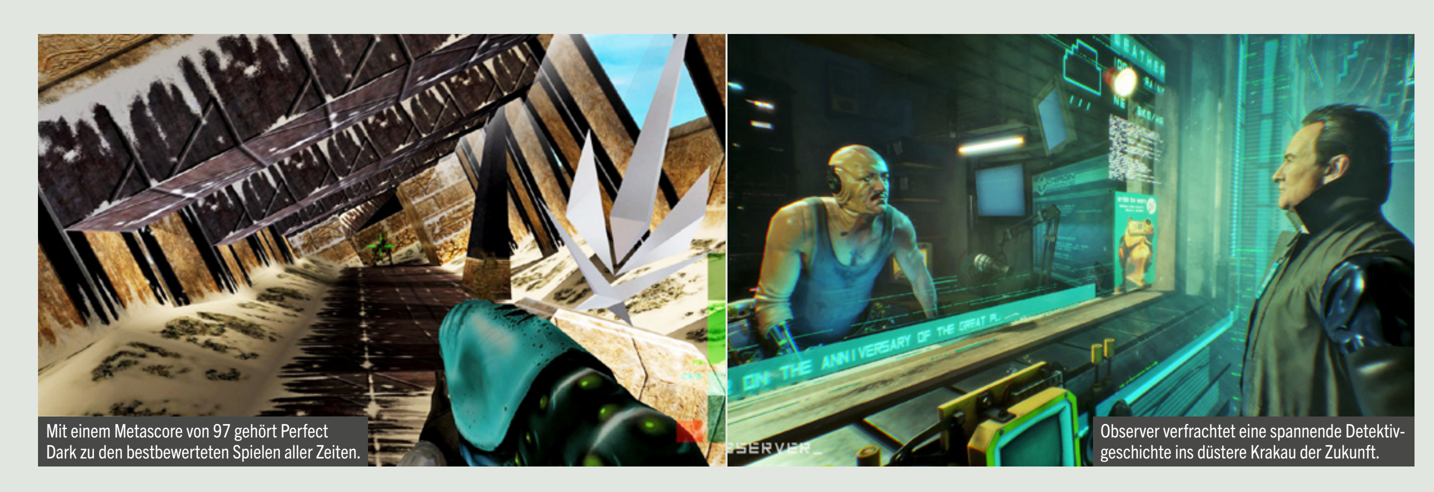
um dort einen Hackerauftrag für die TriOptimum Corporation zu erledigen. Nach einigen Komplikationen findet ihr euch allerdings schnell in einem futuristischen Albtraumszenario wieder, in dem ihr euch gegen die verrückt gewordene Bord-KI SHODAN und mutierte Besatzungsmitglieder verteidigen müsst. Der MS-DOS-Klassiker aus dem Jahr 1994 überzeugt dabei vor allem mit seiner finster-beklemmenden Atmosphäre, einer wendungsreichen Erzählung und seinerzeit revolutionären Gameplay-Elementen. Zugegeben: Selbst in der auf Steam verfügbaren Enhanced Version sieht System Shock heute mittlerweile altbacken aus – trotz 4K-Unterstützung und höher aufgelösten Texturen. Das geplante Reboot, das der Reihe neuen Glanz verleihen sollte, steht indes laut neuesten Berichten womöglich kurz vor dem Aus.

BLADE RUNNER

Unter Filmfans gilt Ridley Scotts Blade Runner noch heute als waschechter Kultklassiker, zählt der 1982 erschienene Science-Fiction-Thriller mit Harrison Ford doch zu den Mitbegründern des Cyberpunk-Filmgenres. Was wäre also naheliegender als auch das gleichnamige Point&Click-Adventure aus dem Jahre 1997 zu spielen? Das fängt Look und Stimmung der Vorlage perfekt ein, erzählt allerdings eine eigenständige, wenn auch klar an den Film angelehnte, Geschichte: Ihr spielt Ray McCoy, einen sogenannten Replikantenjäger. Mit Hilfe eures kriminalistischen Talents und diverser Gadgets ist es eure Aufgabe, Replikanten, also künstlich geschaffene Menschen, aufzuspüren. Das Besondere: Das Spielerlebnis variiert je nach Spieldurchlauf und Spielweise. So kommen verschiedenste Ausgänge zustande. Darüber hinaus brilliert Blade Runner dadurch, dass es euch – wie auch Film und Romanvorlage von Philip K. Dick – mit zahlreichen sozialethischen Themen konfrontiert: etwa Machtmissbrauch und absolute Kontrolle durch die Obrigkeit oder dem schwindenden Kontrast zwischen Mensch und Maschine.

PERFECT DARK

In seiner ursprünglichen Form erschien Perfect Dark in Deutschland leider nie. Als Entwickler Rare den Titel im Sommer 2000 auf den Markt brachte, herrschte einfach zu große Angst, der Ego-Shooter könnte von der BPjM indiziert werden. Keine unbegründete Sorge, schließlich basierte der Titel auf einem Agenten-Shooter für das N64, der in der Bundesrepublik nicht zu erwerben war. Dennoch war die Entscheidung mehr als bedauerlich, denn so mussten Spieler, die nicht auf Versionen aus Österreich oder der Schweiz ausweichen wollten, lange auf die Retro-Perle verzichten. In Perfect Dark schlüpft ihr in die Rolle von Joanna Dark, einer jungen Agentin des Carrington Instituts. Mit Joanna folgt ihr dem Hilferuf eines gewissen Doctor Caroll, müsst aber schnell feststellen, dass hinter der Entführung des namhaften Wis-



Mit einem Metascore von 97 gehört Perfect Dark zu den bestbewerteten Spielen aller Zeiten.

Observer verfrachtet eine spannende Detektivgeschichte ins düstere Krakau der Zukunft.

Spielerisch erinnert Ruiner an Hotline Miami, der Grafikstil ist allerdings ein ganz eigener.

senschaftlers weit mehr steckt als zunächst angenommen. Der abgedrehte Plot um Außerirdische und Superwaffen, die gelungene Aufmachung sowie das flüssige, aber gleichzeitig fordernde Gameplay verhalfen Perfect Dark zu seinem Ruf als eines der besten Spiele aller Zeiten. Das könnt ihr dank der Spielesammlung Rare Replay, die 2016 für die Xbox One erschien, auch heute noch recht problemlos ausprobieren.

OBSERVER

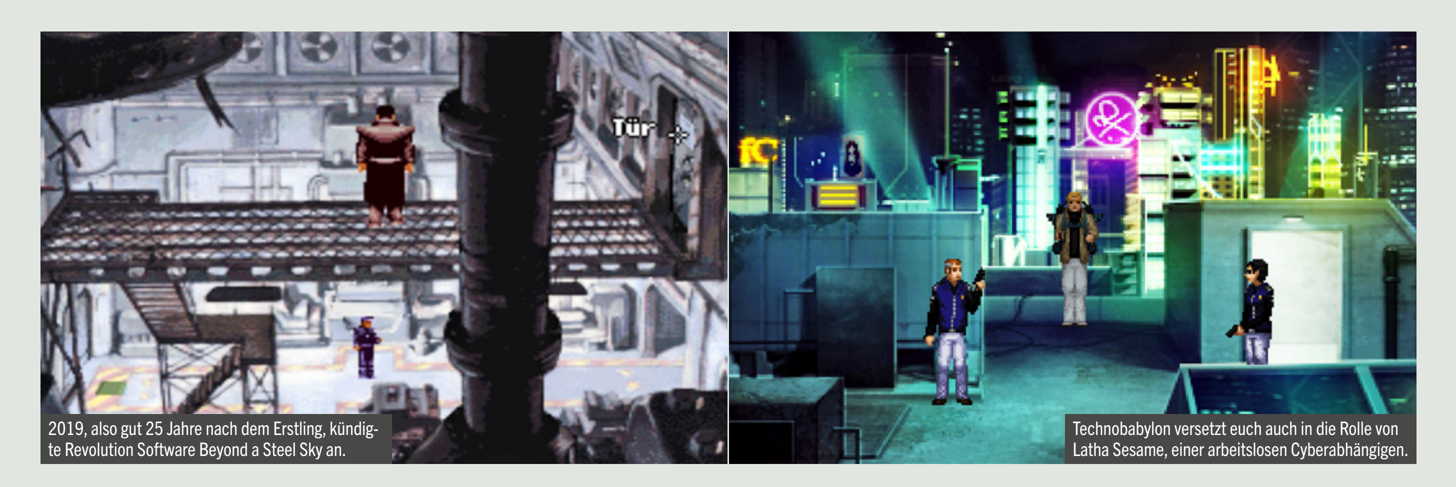
Wer lieber zu einem etwas neueren Titel greifen möchte, für den ist Observer eine gute Wahl. Das erschien im August 2017, macht grafisch also schon mal etwas mehr her. Aber auch die Geschichte weiß durchaus zu überzeugen: Die dreht sich um Daniel Lazarski, einen Elite-Neuraldetektiv, dessen Job darin besteht, in die Köpfe von Verdächtigen einzudringen und ihre Gedanken zu hacken. Eines Tages werdet ihr jedoch aus eurem Arbeitsalltag gerissen, als euch eine geheimnisvolle Nachricht eures Sohnes erreicht. Auf der Suche nach Antworten begebt ihr euch ins schäbige Krakau der Zukunft, das nach einer Art digitalen Plage zu einem Ort der Gewalt und Drogenexzesse geworden ist. Dort erforscht ihr in First-Person-Perspektive Tatorte, um eine Reihe von Morden aufzuklären, in die euer Filius irgendwie verstrickt zu sein scheint. Observer spart dabei nicht an morbiden Schockmomenten: verstümmelte Leichen, vor sich hin vegetierende Junkies, die sich ihren letzten Rest verstand weggedopt haben. Entwickler Bloober Team, die auch hinter dem Grusel-Titel Layers of Fear stecken, inszenieren hier eine packende Mischung aus interaktivem Irrsinn und Psycho-Horror.

RUINER

Hotline Miami, Katana Zero, My Friend Pedro – das sind nur ein paar der vollkommen abgefahrenen Action-Feuerwerke, die Publisher Devolver Digital in seinem Portfolio hat. In eine ähnliche Kerbe schlägt auch Ruiner _ ein vollkommen überdrehter Action-Shooter, der in der futuristischen Cyber-Metropole Rengkok angesiedelt ist. Dort ballert ihr euch als verkabelter Soziopath durch ein korruptes System und lasst in Top-down-Ansicht Horden finsterer Schergen in Fleischexplosionen aufgehen. Ruiner besticht mit einem einzigartigen Look, einem treibenden Ingame-Soundtrack und rasantem Gameplay: Um gegen eure Widersacher zu bestehen, sind schnelle Reflexe, ein gutes Auge und taktische Verwendung eurer Waffen sowie Fähigkeiten gefragt. Ach ja, eine Art Hintergrundstory gibt es auch: Nachdem der Riesenkonzern Heaven euren Bruder gekidnappt hat, brennt bei Protagonist „Puppy" die Sicherung durch und er geht auf einen blutigen Rachefeldzug. Mehr braucht man ja auch gar nicht zu wissen.

BENEATH A STEEL SKY

Etwas klassischer geht es in Beneath a Steel Sky zu. Entwickler



2019, also gut 25 Jahre nach dem Erstling, kündigte Revolution Software Beyond a Steel Sky an.

Technobabylon versetzt euch auch in die Rolle von Latha Sesame, einer arbeitslosen Cyberabhängigen.

Kämpfe in Shadowrun sind rundenbasiert. Jede Figur verfügt nur über begrenzte Aktionspunkte.

Revolution Software setzt hier auf das gute alte Point&Click-Prinzip, verfrachtet es aber down under in ein dystopisches Australien. Das Land wird dominiert von sechs Stadtstaaten, die wiederum von Firmen gelenkt werden. Zwischen den wenigen Flecken Zivilisation gähnt ein riesiges Ödland namens The Gap, in dem nur noch wenige Menschen leben – wie eure Hauptfigur Robert Foster. Dessen Siedlung wird jedoch zu Spielbeginn zerstört und er wird unter die versmogte Kuppel von Union City verschleppt. Nun gilt es, wieder einen Weg in die Freiheit zu finden und das Geheimnis hinter der alles kontrollierenden KI „LINC" zu ergründen. Genretypisch sprecht ihr dafür mit NPCs, löst knackige Rätsel und erkundet tolle 2D-Kulissen – illustriert von DC-Comiczeichner Dave Gibbons. Zusammen mit dem schwarzen Humor der Entwickler ergibt sich so ein einzigartiges Erlebnis!

TECHNOBABYLON

Technobabylon hakt gleich mehrere Punkte auf der Liste der typischen Cyberpunk-Elemente ab: kybernetische und genetische Verbesserungen? Check! Ein süchtig machendes Online-Erlebnis, das jegliche soziale Interaktion ersetzt? Check! Eine allmächtige künstliche Intelligenz, die die Stadt kontrolliert? Check! Ein ideenloses Machwerk, das einfach nur alle Klischees abklappert, ist das Indie-Adventure deshalb aber nicht. Stattdessen schafft Technobabylon es, eine spannende Geschichte aufzuziehen, in der ihr im Jahr 2087 einen sogenannten Mindjacker jagt. Der klinkt sich in die Gehirne normaler Bürger ein, stiehlt ihre Erinnerungen und lässt sie tot zurück. Erzählt wird die riesige Verschwörungsstory aus gleich drei Perspektiven, die stets ein anderes Licht auf die Ereignisse werfen. Wer am Look und Feeling seinen Gefallen gefunden hat, der kann sich übrigens auch noch Gemini Rue zu Gemüte führen, das die gleichen Macher bereits vier Jahre vorher auf den Markt brachten.



Da es in Va-11 Hall-A keine Vertonung gibt, gehört viel Lesen leider mit zum Spielerlebnis.

VA-11 HALL-A: CYBERPUNK BARTENDER ACTION

Ein etwas anderer Titel auf unserer Liste ist Va-11 Hall-A: Cyberpunk Bartender Action – ein Spiel, das zunächst mal etwas seltsam klingt, allerdings relativ selbsterklärend ist. Wie der Name bereits nahelegt, geht es in dem japanisch angehauchten Zukunftstrip darum, Kunden am Tresen zu bedienen und, wie es bei der Zunft der Barkeeper eben so üblich ist, ihren Sorgen und Problemen zu lauschen. Nur, dass die sich eben nun um das Leben in einer dystopischen Welt drehen, die von Megakonzernen, sozialer Ungleichheit und Nanomaschinen beherrscht wird. Da ihr dabei nicht die Möglichkeit habt, mithilfe unterschiedlicher Dialogoptionen das Schicksal eurer Gäste zu beeinflussen, bleibt Va-11 Hall-A insgesamt eine doch eher passive Spielerfahrung in Richtung Visual Novel. Der Ausflug nach Glitch City lohnt sich aber alleine aufgrund der Geschichten, die ihr dort erzählt bekommt, auf jeden Fall.

SHADOWRUN: DRAGONFALL – DIRECTOR'S CUT

Redet man von Dark Future und Cyberpunk, kommt man an einem Namen wohl nicht vorbei: Shadowrun. Seit den späten 80ern erfreut sich das Pen&Paper-Abenteuer dauerhafter Beliebtheit, auch dank seines einzigartigen Mix aus Sci-Fi und Fantasy. Dementsprechend ist es kein Wunder, dass das Franchise auch einige Videospielumsetzungen nach sich gezogen hat. Wir haben uns für unser Special einfach mal symbolisch für Shadowrun: Dragonfall – Director's Cut entschieden, eine Standalone-Version des 2014 erschienenen Add-ons für Shadowrun Returns. Das klassische RPG ist im Berlin des Jahres 2054 angesiedelt, wo ihr euch mit eurer Gruppe einer dunklen Gefahr stellen müsst. Dragonfall glänzt dabei mit der gelungenen Atmosphäre seiner Vorgänger, bringt aber diverse Verbesserungen mit sich – etwa eine überarbeitete Speicherfunktion, ein verbessertes Kampfsystem sowie eine deutlich weniger lineare Story mit zusätzlichen Nebenmissionen – wer jetzt Lust auf Shadowrun hat, kann ja einfach unsere Vollversion installieren. ❏

Borderlands: The Pre-Sequel wurde von 2K Australia in Zusammenarbeit mit Gearbox entwickelt und ist der bis dato erfolgreichste Ego-Shooter aus Down Under. PC Games vergab im Test 9 von 10 Punkten.

Videospiele in... Australien

Dutzende exotische Tierarten, ein mehr als 2000 Kilometer langes Korallenriff und faszinierende Naturlandschaften: Australien ist ein Land der Extreme – auch in Sachen Videospiele. Warum das so ist, klärt der dritte Teil unserer großen Artikelreihe.

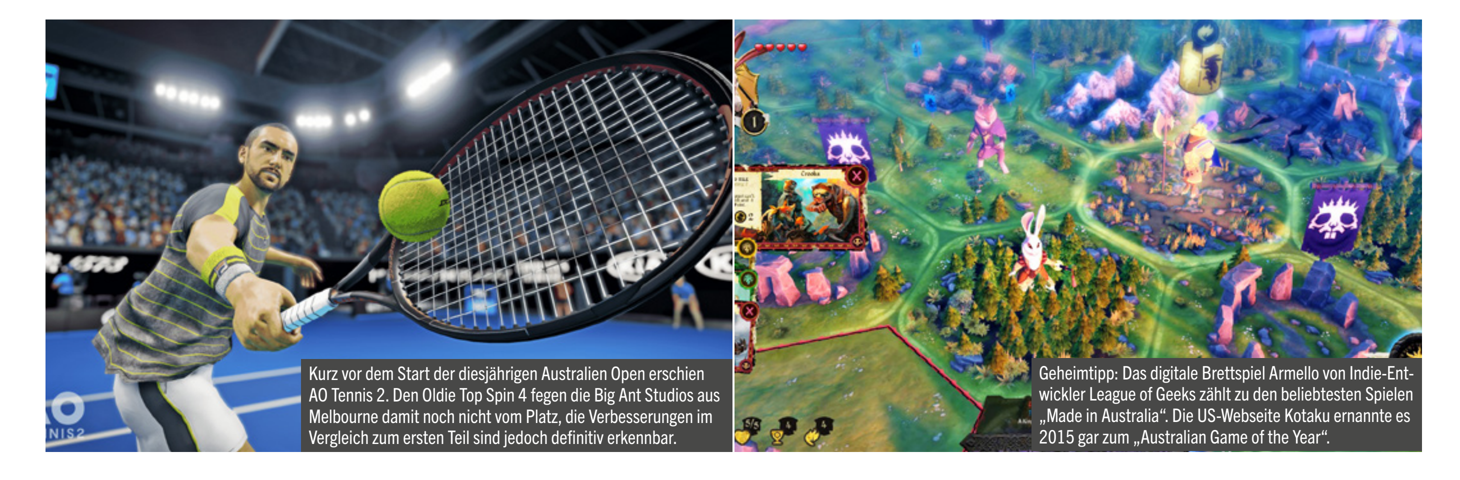
Von: Sönke Siemens, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Geht's nach den Daten des australischen Statistikbundesamts, leben im sechstgrößten Land der Erde zirka 25,6 Millionen Einwohner. Knapp die Hälfte davon spielen regelmäßig Computer- und Videospiele und bescherten der australischen Gamesbranche 2019 Umsätze im Gesamtvolumen von 1,9 Milliarden Dollar. Die Heimat von Kängurus, Koalas, Wombats und Dingos rangiert damit immerhin auf Platz 14 der umsatzstärksten Gaming-Nationen der Welt. Schaut man sich nur den asiatisch-pazifischen Raum an, belegt Australien dort nach Schwergewichten wie China, Japan und Südkorea Rang vier. In Anbetracht der deutlich niedrigeren Bevölkerungsdichte Australiens ein überaus respektabler Wert.

Nicht minder spannend: Im Hinblick auf die Systempräferenzen haben in Down Under ganz klar Mobile Games die Nase vorn – und zwar sowohl bei Männern als auch bei Frauen. Die Gründe dafür sind vielfältig und hängen nicht zuletzt mit einer hohen Technikbegeisterung der „Aussies" zusammen. Schon 2018 besaßen knapp 17 Millionen Australier – und damit mehr als zwei Drittel der Bevölkerung – ein Smartphone. Ein sehr guter Wert, der in Kombination mit der Abgelegenheit des Landes unter anderem erklärt, warum so viele Mobilspiel-Anbieter neue Apps oft Monate vor der weltweiten Veröffentlichung zunächst in Australien zu Testzwecken auf den Markt bringen.

Das von CCP Games und Net Ease entwickelte Mobile-MMO EVE Echoes zum Beispiel ging in Australien und Neuseeland bereits am 22. August 2019 online. Oder nehmen wir Stellaris: Galaxy Command: Australier dürfen Paradox Interactives Unterwegs-Auskopplung des 4X-Strategiespiel-Hits bereits seit dem 13. Dezember 2019 spielen. Hierzulande hingegen müssen wir auf den Start beider Titel wohl noch ein ganzes Weilchen warten.

Abseits vom Smartphone daddeln Australier bevorzugt am PC und auf Spielkonsolen. Laut Ray Morgan Research besaßen 2018 knapp acht Millionen Einwohner



Kurz vor dem Start der diesjährigen Australien Open erschien AO Tennis 2. Den Oldie Top Spin 4 fegen die Big Ant Studios aus Melbourne damit noch nicht vom Platz, die Verbesserungen im Vergleich zum ersten Teil sind jedoch definitiv erkennbar.

Geheimtipp: Das digitale Brettspiel Armello von Indie-Entwickler League of Geeks zählt zu den beliebtesten Spielen „Made in Australia". Die US-Webseite Kotaku ernannte es 2015 gar zum „Australian Game of the Year".


Im makabren 4-Spieler-Dungeon-Spaß Crawl von Powerhoof aus Melbourne steuert ein Spieler den Helden, während die anderen drei versuchen, ihn um zu eliminieren. Bizarr: Einer der Bosse ist eine verpixelte Karikatur von Valve-Chef Gabe Newell.



Eine offizielle Nationalsportart hat Australien zwar nicht, müssten Australier jedoch eine benennen, dann wäre es vermutlich Kricket. Die derzeit interessanteste Videospielinterpretation heißt Cricket 19 und stammt von den Big Ant Studios.

im Alter über 14 eine Spielkonsole. Der Löwenanteil entfällt dabei bereits seit mehreren Jahren in Folge auf Sonys PS4. Sie rangiert in der aktuellen Konsolen-Beliebtheitsskala mit 2,9 Millionen verkauften Geräten (Stand 2018) auf Platz eins und ist damit signifikant häufiger verbreitet als Microsofts Xbox One mit 1,88 Millionen Geräten. Abgeschlagen auf Rang drei folgt die Wii U mit 637.000 Geräten. Offizielle Daten zur Verbreitung der Nintendo Switch legten die Marktforscher bisher nicht vor. Allerdings wurde betont, dass knapp 3,5 Millionen Australier noch immer eine Nintendo Wii besitzen.

ZAHLEN UND FAKTEN

Klingt soweit nach einem bunt durchmischten, größtenteils florierenden Gaming-Markt? Durchaus. Bei genauerer Betrachtung fällt schnell auf, dass in Australien zwar fleißig digitale Unterhaltung konsumiert wird, die Zahl namhafter Entwicklungsstudios fällt im direkten Vergleich mit anderen G20-Nationen wie etwa Kanada, Großbritannien, Japan, Frankreich, USA oder Deutschland jedoch deutlich kleiner aus. Um die Hintergründe besser zu verstehen, lohnt zunächst ein Blick in die aktuelle Statistik der australischen Interactive Games and Entertainment Association (kurz IGEA).

Australische Spieleentwickler erwirtschafteten demnach im Jahr 2018 Umsätze im Wert von umgerechnet ca. 73 Millionen Euro und beschäftigten 928 Personen. Zum Vergleich: Beim deutlich kleineren und bevölkerungsärmeren Nachbarn Neuseeland generierten Spieleentwickler im selben Zeitraum Umsätze von umgerechnet 83,2 Millionen Euro. Noch schlechter schneidet Australien ab, wenn man eine Gegenüberstellung mit einem in diesem Sektor traditionell stark aufgestellten Land wie Kanada vornimmt. Dort nämlich beschäftigt die Games-Industrie landesweit 21.700 Entwickler, die allein 2018 zusammen Umsätze von umgerechnet 2,16 Milliarden Euro stemmten. Ein eklatanter Unterschied, der zurecht die Frage aufwirft, warum Australiens Spieleentwicklungssektor trotz hoher, landesweiter Gaming-Euphorie und einem hohen durchschnittlichen Pro-Kopf-Einkommen nie so richtig in Schwung gekommen ist.

AUSTRALIENS ENTWICKLERSZENE

Um die eben skizzierte Problemstellung zu analysieren, lohnt sich zunächst ein kurzer Geschichtsexkurs. Denn bereits seit den frühen 1980er-Jahren werden in Australien Computerspiele entwickelt. Einer der Pioniere auf diesem Sektor ist Beam Software aus Melbourne. Mit dem illustrierten Text-Adventure The Hobbit landete das damals lediglich zweiköpfige Kernteam – bestehend aus Philip Mitchell und Dr. Veronika Megler – 1982 seinen ersten großen Hit. The Hobbit war unter anderem in England der Renner und verkaufte sich dort allein in den ersten zwei Wochen über 100.000 Mal. Weltweit gingen später über eine Million Exemplare über die Ladentische. Auf dem ZX Spectrum war The Hobbit sogar eines der erfolgreichsten Spiele überhaupt.

Doch schon fünf Jahre später hatte Beam Softwares Mutterfirma Melbourne House trotz erfolgreicher Nachfolgeprodukte mit monetären Turbulenzen zu kämpfen und wurde im Februar 1987 vom britischen Unternehmen Mastertronic aufgekauft. Die gute Nachricht: Beam Software konnte sich rechtzeitig abspalten und entwickelte auch in den Folgejahren neue Spiele, darunter International Cricket für das NES und das Action-Abenteuer Nightshade. Letzteres gilt als technische Grundlage für den 1993 veröffentlichten Rollenspiel-Geheimtipp Shadowrun für das Super Nintendo. Aber auch Beam Softwares PC-Echtzeitstrategie-Kracher Krush, Kill ’n’ Destroy (1997), KKND2: Krossfire (1998) sowie die Saturn- und Windows-Umsetzungen von Lost Vikings 2: Norse by

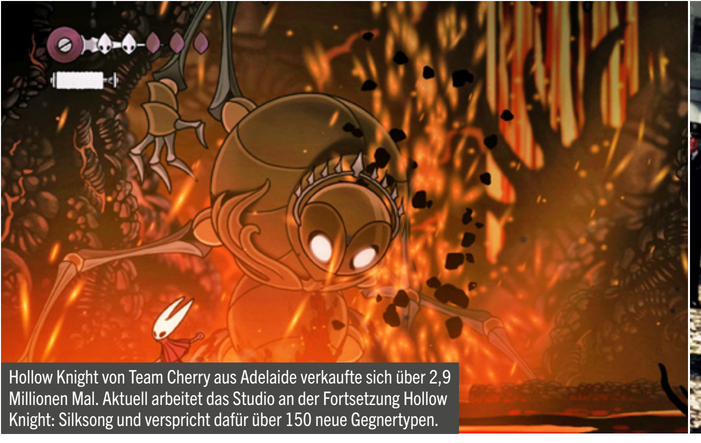


Dark Reign: The Future War (1997) von Auran aus Brisbane (heute N3V Games) gilt als Klassiker des Echtzeitstrategie-Genres und verkaufte sich knapp 700.000 Mal. Wer mal reinspielen will: Hauptspiel und Erweiterung gibt's derzeit für unter zehn Euro bei GOG.com.


Escape from Woomera skizziert die Flucht eines Asylsuchenden aus dem umstrittenen, bereits 2003 wieder geschlossenen Woomera Detention Centre im Outback Australiens. Finanziert wurde es mit Geldern des Australia Council of Arts. (Bild: https://julianoliver.com/escapefromwoomera)



Mit Säbeln im Akkord Früchte zerteilen: Das ebenso simple wie unterhaltsame Spielprinzip von Fruit Ninja bescherte den Halfbrick Studios aus Brisbane über eine Milliarde Downloads. Mittlerweile gibt es sogar eine Arcade- und eine VR-Fassung.


Hollow Knight von Team Cherry aus Adelaide verkaufte sich über 2,9 Millionen Mal. Aktuell arbeitet das Studio an der Fortsetzung Hollow Knight: Silksong und verspricht dafür über 150 neue Gegnertypen.


L.A. Noire erzählt eine hochspannende Detektivgeschichte in Los Angeles. Die Entwicklung dauerte sieben lange Jahre. Kurz nach Release wurde Entwickler Team Bondi aus Sydney wieder geschlossen. Grund waren die vielfach kritisierten Arbeitsbedingungen im Studio.

Norsewest (1997) stießen bei Fans aus aller Welt auf viel Gegenliebe.

Dass Beam Software ab 1997 Melbourne House hieß, sorgte hier und dort zwar für Verwirrung, schadete der Qualität der Projekte aber nicht. Im Gegenteil: Sowohl die Dreamcast-Version von Die 24 Stunden von Le Mans als auch die Kart-Racing-Eigenproduktion Looney Tunes: Space Race (Dreamcast, PS2), das Actionspiel Transformers (2004) und die PS2- und PSP-Umsetzungen des Open-World-Racers Test Drive Unlimited waren echte Spaßbringer.

Stichwort Umsetzungen: Für diese entwickelten australische Studios über die Jahre hinweg ein wirklich gutes Händchen. Neben Beam Software ist es vor allem Tantalus Media aus Melbourne, die in diesem Segment immer neue Aufträge an Land ziehen und bis heute für mehr als 45 Ports verantwortlich zeichnen. Highlights: The Legend of Zelda: Twilight Princess HD für Wii U, die PS4- und Xbox-One-Adaptionen des Städtebau-Hits Cities: Skylines sowie zuletzt Arbeiten an der gelungenen Age of Empires 2: Definitive Edition für PC und Xbox One.

GROSSER AUFSTIEG, TIEFER FALL

Ihre erste wirkliche Hochphase erlebte die australische Entwicklerszene in der Dekade nach der Jahrtausendwende. Angespornt durch die Erfolge von Beam Software, Tantalus Media, Torus Games und einigen anderen, gründeten immer mehr renommierte Studios und Publisher aus Übersee Zweigstellen in australischen Großstädten. Irrational Games hob ab 2000 Irrational Games Australia aus der Taufe (ab 2007 2K Australia genannt), THQ wurde ab 2003 in Brisbane mit riesigen Teams aktiv, und nach dem durchschlagenden Erfolg von Dead Space eröffnete 2009 Visceral Games in Melbourne seine Pforten.

Nicht zu vergessen Team Bondi, die 2003 in Sydney ihre Gründung zelebrierten. Zunächst finanziert durch Sony Australien, übernahm Rockstar Games bei Team Bondi schon bald die Publisher-Rolle. Studioboss Brendan McNamara heuerte zahlreiche Ex-Kollegen aus England an – darunter viele Entwickler aus dem The-Getaway-Team – und brachte das Open-World-Detektivabenteuer L.A. Noire auf den Weg. Bis es fertiggestellt sein sollte, vergingen allerdings noch sieben Jahre.

Eine lange Zeit, in der die australische Entwicklerszene zunehmend Rückschläge verkraften musste. Das Tragische: Alle eben genannten Studios – inklusive einer Zweigstelle von Pandemic Games in Brisbane – verschwanden bis Mitte 2015 wieder von der Bildfläche. Zuletzt traf es 2K Australia, die zuvor mit Borderlands: The Pre-Sequel einen hochgradig unterhaltsamen Ego-Shooter ablieferten. Dokumentierte Statistiken für diese Exodus-Periode sind ebenfalls mehr als ernüchternd: Konnten 2007 in Australien noch 1431 Entwickler eine Vollzeitstelle vorweisen, war diese Zahl bis zum Jahr 2012 bereits auf 581 gesunken.

Die Gründe für das geballte Studio-Sterben? Ein entscheidender Faktor ist zweifelsohne die fehlende beziehungsweise kaum spürbare Förderung des Spieleentwicklungs-Sektors durch die australische Regierung. Denn während vor allem Kanada, aber auch andere Länder wie Großbritannien, Südkorea und Frankreich Entwickler im besagten Zeitraum immer häufiger mit Steuervergünstigungen, Fördergeldern und dergleichen lockten, brauchte Australiens Regierung bis Ende 2012, um überhaupt Maßnahmen auf den Weg zu bringen.

Das Ergebnis dieser Bemühungen war der „Interactive Games Fund“, ein mit 20 Millionen Australischen Dollar gefüllter Förder-

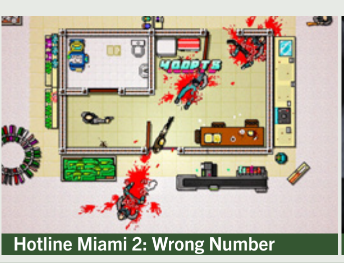
GEBANNT IN DOWN UNDER

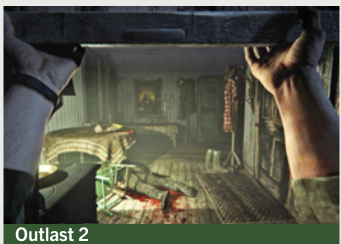
Eine Besonderheit der australischen Spielebranche ist das Thema Jugendschutz: Das Australian Classification Board (ACB) – die dortige Behörde zur Vergabe von Alterseinstufungen – gilt als besonders streng und hatte bis Anfang 2013 nicht einmal ein „Ab 18“-Siegel. Die höchstmögliche Kennzeichnung war MA15+, was hierzulande in etwa einer USK-Einstufung „Ab 16 Jahren“ entspricht. In Folge dieser Tatsache wurde vielen Problemtiteln in der Vergangenheit eine Klassifizierung schlichtweg verwehrt; ein Verkauf in Australien ist damit per Gesetz verboten. Betroffen von dieser Thematik waren unter anderem zahlreiche Ableger der GTA-Reihe, Fallout 3 oder Left 4 Dead 2.

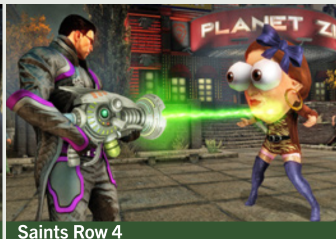
Etliche Hersteller versuchten daraufhin, mit teils fragwürdigen Argumentationen doch noch an die begehrte „MA15+“-Auszeichnung zu gelangen. Warner Bros. zum Beispiel argumentierte bei der PS-Vita-Version eines auch hierulande indizierten Prügelspiels, dass der kleinere Bildschirm des Handhelds die Einwirkung der Gewalt bei Rezipienten abmildern würde. Ein netter Versuch, von dem sich die Behörden jedoch nicht beirren ließen.

Immerhin: Nach andauernden Protesten und Diskussionen kam am 1. Januar 2013 doch noch Bewegung in die Sache und die sogenannte „R18+“-Klassifizierung wurde eingeführt. Die Folge: Viele Hersteller ließen ihre Titel gegen eine Gebühr erneut bewerten, um sie dann ganz legal in Down Under anbieten zu können.

Ein Freibrief, alles veröffentlichen zu können, ist das jedoch nicht, denn die Richtlinien sind weiterhin sehr strikt. Insbesondere wenn ein Spiel Sex, Drogenmissbrauch, Sucht, Gewalt, Kriminalität, verabscheuungswürdiges Verhalten oder Brutalität so thematisiert, dass moralische Standards unterwandert werden. Titel wie Hotline Miami 2: Wrong Number, Outlast 2, Saints Row 4 oder South Park: Der Stab der Wahrheit sind daher in Australien weiterhin nicht erhältlich. Bizarr: Dennaton Games – der Entwickler von Hotline Miami 2 – akzeptierte den Bann seines Bestsellers zähneknirschend, riet erwachsenen Interessenten in Australien jedoch gleichzeitig, sich das Spiel einfach als Raubkopie zu beschaffen.


Hotline Miami 2: Wrong Number


Outlast 2



Saints Row 4


South Park: Der Stab der Wahrheit



Survival Island 3: Australia Story von NIL Entertainment hat in Australien einen Sturm der Entrüstung ausgelöst: Im Spiel kann man sich mit den Ureinwohnern verbünden, sie aber auch gnadenlos jagen. Apple und Google verbannten den Titel kurz nach Release aus ihren Stores.

topf, aus dem zunächst kleinere Studios wie League of Geeks (Armello) oder Defiant Development (Hand of Fate) Zuschüsse erhielten. Doch schon Mitte 2014 legte die konservative Regierung Australiens den Interactive Games Fund wieder auf Eis und sorgte für eine Umverteilung der verbliebenen Gelder auf andere Projekte.

Die Betroffenen mittlerweile geschlossenen Studios und zahlreiche Branchenneulinge ließen sich von diesem Auf und Ab zwischen den Jahren 2005 und 2015 jedoch nicht unterkriegen und versuchten ihr Glück im Mobil-Sektor – mit teils gigantischem Erfolg. Bestes Beispiel: Das 2010 veröffentlichte Fruit Ninja von den Halfbrick Studios knackte bereits nach fünf Monaten die Marke von zwei Millionen Downloads. Bis 2015 wuchs diese Zahl auf sage und schreibe eine Milliarde an. Absolut rekordverdächtig! Genau wie die mehr als 50 Millionen Downloads (nach nur drei Monaten!) des vom Klassiker Frogger inspirierten Geschicklichkeitsspiels Crossy Road von Hipster Whale aus Melbourne.

AUSBLICK

Und wie geht's der australischen Entwicklerszene heute? Fakt ist: Erfahrene Studios wie Tantalus Media, Halfbrick, Firemonkeys (Real Racing 3), Big Ant Studios (AO Tennis), N3V Games (Trainz) und Co. sind weiterhin sehr aktiv und können regelmäßige Erfolge vorweisen. Ebenso wie zahlreiche Indie-Buden, allen voran Team Cherry aus Adelaide, die gerade an einer Fortsetzung ihres Kassenschlagers Hollow Knight arbeiten.

Fakt ist allerdings auch, dass nennenswerte Förderinitiativen der Regierung immer noch auf sich warten lassen. Das Perfide dabei: Während das Wachstum im zukunftsträchtigen Spieleentwicklungssektor weiterhin unnötig ausgebremst wird, erhalten andere Kreativbranchen teils immense Steuervergünstigungen. Im Filmsektor etwa sind es zu 40 Prozent, für TV-Produktionen immerhin noch 20 Prozent. Änderungen dieser Praxis? Sind, wenn überhaupt, erst mit den nächsten Parlamentswahlen zu erwarten. Ein zweites großes Studio-Sterben erscheint zum jetzigen Zeitpunkt dennoch eher unwahrscheinlich. Nicht zuletzt, weil Australiens Spielerbasis weiter kräftig wächst, immer mehr Bildungseinrichtungen Kurse oder Studiengänge in Sachen Gamedesign anbieten und auch das Thema E-Sport zunehmend an Bedeutung gewinnt. ❑

Wer Zugfahrten liebt, dürfte den Trainz Railroad Simulator 2019 kennen. Das erste Spiel der langlebigen Simulationsreihe von N3V Games aus Brisbane erschien bereits 2001.

SPIELE MIT AUSTRALIEN-SETTING

Paperbark

Entwickler/Publisher: Paper House
Release: 21. Juni 2018
System: PC, Mac



In Paperbark schlüpft ihr in die flauschige Haut eines knuffigen Wombats und erlebt den heißen australischen Sommer hautnah mit. Inszeniert wird das bezaubernd gemalte und mehrfach prämierte Indie-Abenteuer wie eine Kurzgeschichte.

Ty the Tasmanian Tiger Remast.

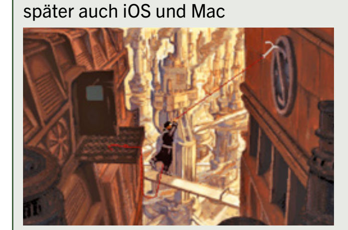
Entwickler/Publisher: Krome Studios
Release: 13. Dezember 2016
System: PC



2002 eroberte der Bumerangs schleudernde tasmanische Tiger Ty Xbox, PS2, Gamecube und Windows-PCs. 2016 veröffentlichten die Krome Studios einen Remaster auf Steam, der die wilde Jump&Run-Reise durchs australische Outback in Full-HD-Glanz und mit 60 Bildern pro Sekunde zu neuem Leben erweckt. Gibt's auch im Bundle mit den übrigen drei Spielen der Serie.

Beneath a Steel Sky

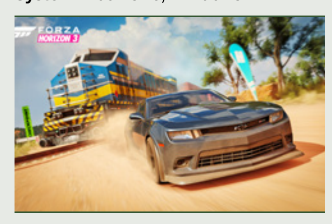
Entwickler/Publisher: Revolution Software/Virgin
Release: März 1994
System: Amiga, CD 32, PC; später auch iOS und Mac



Beneath a Steel Sky ist der zweite Point&Click-Hit aus der Feder von Revolution Software (Broken Sword). Angesiedelt in der australischen Postapokalypse, erzählt es die Geschichte von Robert Foster. Als Kind überlebt dieser einen Helikopter-Crash und wird daraufhin von Aborigines großgezogen. Als sein Dorf Jahre später von einer Militäreinheit ausgelöscht wird, verschleppt man ihn nach Union City, wo Robert schon bald die Machenschaften einer KI durchkreuzen muss. Aktuell ist das Adventure kostenlos auf GOG.com erhältlich.

Forza Horizon 3

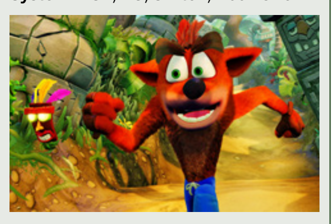
Entwickler: Playground Games/Microsoft
Release: 27. September 2016
System: Xbox One, Windows



Während Forza Horizon 4 England als Inspirationsquelle für seine offene Spielwelt nimmt, ist es bei Forza Horizon 3 Australien. Mit über 350 Fahrzeugen und begleitet von famoser Musik rast ihr hier malerische Strände entlang, erobert das Outback und liefert euch Wettrennen mit Transporthubschraubern. Im Add-on Blizzard Mountain tobt ihr euch zudem in den australischen Alpen aus.

Crash Bandicoot: N.Sane Trilogy

Entwickler/Publisher: Vicarious Visions/Activision
Release: 30. Juni 2017
System: PS4, PC, Switch, Xbox One



Naughty Dogs Kult-Jump&Run Crash Bandicoot (1996) versetzt euch auf die fiktive, im Süden Australiens gelegene Insel Wumpa Island. Dort müsst ihr als Nasenbeutler Crash haufenweise haarsträubende Hüpfpassagen meistern und Gegner besiegen. Tipp für Serienneulinge: Steigt am besten direkt mit der neu aufgelegten N.Sane Trilogy ein.

Mad Max

Entwickler/Publisher: Avalanche Studios
Release: 1. September 2015
System: PC, Max, Linux, PS4, Xbox One



Genau wie die Filme spielt auch das Open-World-Actionspiel Mad Max der Avalanche Studios in einer dystopischen Zukunftsvision Australiens. Bizarres Detail aus der Entwicklungsphase: In der Vorabversion des Spiels hatte Max einen amerikanischen Akzent. Als Fans diesen bemerkten und auf die Barrikaden gingen, verpflichtete Avalanche einen Sprecher mit australischem Akzent.

Schreiende Ungerechtigkeit: Warum bitteschön wurden Spiele wie Scalebound und Co. eingestellt?

Eingestellt – Diese 10 Spiele sind nie erschienen:

Ein Besuch auf dem Spielefriedhof

Zu hohe Erwartungen, ein missglückter Pitch oder Zerwürfnisse mit dem Publisher – wir werfen in unserem Special einen Blick auf zehn vielversprechende Videospielprojekte, die leider nie ihren Weg in die Händlerregale gefunden haben.

Von: David Benke

Mit dem Spielejahr 2020 endet auch der Lebenszyklus der aktuellen Konsolengeneration. Spätestens zum kommenden Weihnachtsfest gehen Playstation 4 und Xbox One also in den verdienten Ruhestand, nachdem sie uns sieben Jahre lang zahlreiche Gaming-Highlights beschert haben. Es gab allerdings auch einige vielversprechende Titel, die wir in dieser Zeit leider nie zu Gesicht bekommen haben, weil sie noch vor dem Release gecancelt wurden. Wir haben euch einmal die zehn Spiele zusammengestellt, die wir wirklich gerne noch gesehen hätten.

PROJECT RAGTAG

Über all die eingestellten Star-Wars-Videospielumsetzungen lassen sich wohl zahllose eigene Specials verfassen. Was wir auch schon gemacht haben. Deshalb wollen wir an dieser Stelle auf das oftmals diskutierte Star Wars 1313 rund um Kopfgeldjäger Boba Fett lieber verzichten. Stattdessen soll es um ein anderes Spiel gehen, das sich so kurz in der Entwicklung befand, dass es noch nicht einmal einen Namen hatte, sondern nur einen coolen Arbeitstitel: Project Ragtag. Diverse Infos gibt es darüber natürlich trotzdem: Laut übereinstimmender Berichte sollte Project Ragtag ein Third-Person-Action-Adventure im Krieg-der-Sterne-Universum werden. In der Mache war der Titel wohl seit 2013. Verantwortlich zeichnete Dead-Space-Macher Visceral Games und als Lead Director fungierte keine Geringere als Amy Hennig, bekannt als führende Figur bei der



Von Project Ragtag existieren nur ein paar Konzeptzeichnungen und knapp zehn Sekunden Gameplay.



Föten in Waschbecken, sprechende blutige Papiertüten – in P.T. erwartete euch das volle Programm.

Entwicklung von Legacy of Kain oder Uncharted.

Deren Vision war ein lineares Singleplayer-Abenteuer, das zur Zeit von Episode 4 spielen sollte. Die Handlung konzentrierte sich dabei auf den groß angelegten Überfall einer Gruppe Banditen, sollte aus der Sicht mehrerer spielbarer Charaktere erzählt werden, und sogar in den Kanon der Star-Wars-Filme und Serien passen. Allerdings sorgten die Frostbite Engine, Differenzen mit Disney und zu hohe Erwartungen seitens Publisher EA für stetige Probleme. Sargnagel war schließlich der Release von Star Wars: Battlefront im November 2015, für dessen Nachfolger Entwickler von Ragtag abgezogen wurden. Zwar erfolgte 2016 noch eine E3-Präsentation sowie eine interne Demo, letztendlich wurde das Projekt aber eingedampft und Visceral Games aufgelöst.


Aus Fable Legends wurde nichts, laut Gerüchten soll demnächst aber Fable 4 angekündigt werden.

SILENT HILLS

„Wir wollen, dass du dir in die Hosen machst!“, mit diesen Worten bewarb Hideo Kojima in einem 2014 geführten Interview sein damals neuestes Werk Silent Hills – den insgesamt neunten Hauptteil der altehrwürdigen Survival-Horror-Serie aus dem Hause Konami. Für den hatte sich die japanische Entwicklerikone einiges ausgedacht: Zusammenarbeit mit Hollywood-Regisseur Guillermo del Toro, Walking-Dead-Star Norman Reedus in der Hauptrolle, Ego-Ansicht statt Third-Person-Perspektive. Alles vielversprechende Ansätze, mittlerweile sollte aber wohl auch der Letzte wissen, dass aus diesen am Ende nichts geworden ist.

Im August 2014 veröffentlichten Kojima Productions noch einen bis heute ikonischen spielbaren Teaser, kurz P.T., der aufgrund seiner einzigartigen Atmosphäre Preise einheimste, das Versprechen der eingenässten Hosen mehrmals wahr machte und viele Spieler auf eine Vollversion hoffen ließ. Die kam aber leider nie. Stattdessen überwarf sich Kojima mit Konami – was nicht nur dazu führte, dass er das Unternehmen 2015 verließ und das Projekt Silent Hills eingestellt wurde. Darüber hinaus wurde auch die Demo aus dem PSN-Store entfernt und lässt sich heute nicht mehr herunterladen. 2019 erschien mit Death Stranding dann schließlich doch noch ein Kojima-Werk für die PS4, ebenfalls mit der Beteiligung von Reedus und del Toro. Dennoch bleibt immer der Gedanke, was aus Silent Hills hätte werden können …

FABLE LEGENDS

Doch nicht nur die Playstation 4 musste diverse Verluste im Exklusivsegment hinnehmen. Auch Microsoft hat einige namhafte Titel auf dem digitalen Friedhof verscharrt. Mitunter prominentestes Beispiel: Fable Legends, das beinahe eine tragische Geschichte hinter sich hat. Die zuständigen Lionhead Studios hatten für das beliebte Rollenspiel-Franchise nämlich eigentlich noch große Pläne, wollten ein düsteres Fable 4 im Stile von Skyrim und Mass Effect entwickeln. Mutterkonzern Microsoft hielt davon aber eher wenig. Vielmehr schwebte dem Xbox-Unternehmen ein Games-as-a-Service-Titel vor, mit Free2Play- und Bezahl-Elementen, der dauerhaft Geld abwerfen würde.

Diesen Differenzen zum Trotz begann 2012 die Entwicklung und brachte alsbald vorzeigbare Ergebnisse hervor: Im Rahmen der Gamescom 2013 folgte die offizielle Ankündigung, 2014 erstes Gameplay. Darin präsentierte sich Fable Legends als MMO in der etablierten Welt, allerdings hunderte Jahre vor der Handlung der drei Hauptteile. Komplett neu hingegen war das Kernkonzept: Mit vier Helden tratet ihr online gegen einen Bösewicht an und erfülltet Quests. Dabei wurden alle Teilnehmer wahlweise von echten Spielern oder der KI gesteuert. Geplanter Release war das Jahr 2016. Bis dahin durchlief das RPG noch eine geschlossene Beta-Phase, wurde technisch fast fertiggestellt und bekam eine erste Infrastruktur spendiert – nur um dann nach 75 Millionen Dollar Produktionskosten doch noch eingestellt zu werden. Zu viel Verlust für Microsoft, weshalb diese Lionhead trotz mehrerer Kaufangebote gleich mit einstampften.

INTERNAL 7

Mit ihrer hauseigenen Dokumentation „Raising Kratos“ lieferten die Santa Monica Studios im vergangenen Jahr einen beeindruckenden Blick hinter die Kulissen der Spieleentwicklung. In dem knapp zwei Stunden langen Feature sprechen Beteiligte wie etwa Game Director Cory Barlog über den Druck, den die Veröffentlichung eines Triple-A-Titels wie God of War mit sich bringt. Zudem werden wichtige Momente aus der Entstehungsphase des Spiels noch einmal gezeigt – etwa der erste E3-Auftritt des Action-Ad-


Statt nordischer Mythologie gab es in Internal 7 fantastische Sci-Fi-Kreaturen zu sehen. (Bild: Sony Santa Monica)



In Tom Clancy's Rainbow Six: Patriots wären wohl auch Zivilisten ins Kreuzfeuer geraten.

ventures. Doch nicht nur God of War findet in Raising Kratos Erwähnung, auch ein bis dato unbekannter Titel namens Internal 7 – ein Spiel, an dem die kalifornischen Entwickler wohl zeitlich zum GoW-Reboot arbeiteten, es dann aber zu dessen Gunsten einstellen mussten.

Durchaus schade, denn in den Beschreibungen der Zuständigen macht das Projekt durchaus einen vielversprechenden Eindruck: Das Sony-Exklusiv-Studio versuchte sich dort mal an etwas Neuem. Internal 7 ging mehr in Richtung Science-Fiction, statt Nahkampf stand diesmal Gunplay im Vordergrund. Auch die wenigen gezeigten Konzeptzeichnungen, auf denen fantastische Kreaturen und futuristische Elemente zu sehen sind, wirken wirklich verheißungsvoll. Insgesamt war das Projekt laut Studiochefin Shannon Studstill für etwa 37 Monate in der Vorproduktion und hätte später durch die Manpower des God-of-War-Ascension-Teams fertiggestellt werden sollen. Stattdessen kamen die Arbeiten an der neuen IP 2014 jedoch endgültig zum Erliegen. „Es ist ein Traum, der wortwörtlich gestorben ist", verriet Studstill später in einem emotionalen Statement.

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: PATRIOTS

Wenn man Ubisoft Glauben schenken darf, dann gehörte der gute alte Tom Clancy wohl zu den produktivsten Schriftstellern seiner Zeit. Schließlich lässt sich sein Name auf Dutzenden Werken des französischen Publishers wiederfinden. Sei es nun Tom Clancy's The Division, Ghost Recon oder Splinter Cell – nach aktuellem Stand gibt es gut und gerne 50 Titel, die auf den Romanuniversen des US-amerikanischen Autors basieren. Und es hätten wohl sogar noch ein paar mehr werden können, wären einige Spieleentwicklungen nicht vorzeitig eingestellt worden. So geschehen etwa bei Tom Clancy's Rainbox Six: Patriots, einem Taktikshooter aus der Feder von Ubisoft Montreal.

Der sollte in New York City spielen, wo ihr euch einer terroristischen Gruppe namens „True Patriots" entgegenstellt. Diese populistische Miliz hatte sich in einem Akt der Selbstjustiz der Säuberung der Wall-Street-Korruption und der Unterstützung des kleinen Mannes verschrieben. Die Geschichte sollte dabei noch emotionaler sein als bisher und auch moralische Entscheidungen in den Vordergrund stellen. Nach seiner Enthüllung im Dezember 2011 wurde es aber erst einmal etwas still um Rainbow Six: Patriots. Schlagzeilen macht das Spiel nur aufgrund diverser personeller Abgänge. Unter anderem verließen der Creative Director, der Narrative Director und der Lead Designer das Projekt. So kam es zu einer Verschiebung aufs Jahr 2013. Im Juni 2014 wurde Patriots schließlich komplett eingestellt. Der Prozess, das für PS3 und Xbox 360 konzipierte Spiel für die neue Konsolengeneration fit zu machen, wäre einfach zu arbeitsaufwendig geworden. Stattdessen widmete sich Ubisoft einem neuen Projekt, das nur knapp anderthalb Jahre später veröffentlicht wurde: Rainbow Six: Siege.

SCALEBOUND

Völlig abgedrehte Japano-Action – das ist das Markenzeichen von Platinum Games. Zu sehen war das zuletzt in Bayonetta, Nier: Automata oder dem 2019 erschienenen Astral Chain. Darin spielt ihr einen Polizisten der Zukunft, der mithilfe eines Monsters, das per Astralkette an euch gebunden ist, für Recht und Ordnung sorgt. Ein verrücktes Konzept, das allerdings nicht völlig neu ist. Denn bereits das 2014 angekündigte Scalebound schlug in eine ähnliche Kerbe. In dem Action-Rollenspiel erkundet ihr mit Protagonist Drew die Welt Draconis, und werdet dabei von eurem Drachen Thuban begleitet, der durch ein magisches Band an euch gebunden ist. Sollte einer der beiden sterben, rafft es auch den anderen dahin. Zudem war auch geplant, dass ihr auf eurem Begleiter reiten oder mit ihm in den Berserker-Modus hättet wechseln können. Wir benutzen hier bewusst den Konjunktiv, denn aus Scalebound ist trotz toller Ideen offensichtlich nichts geworden. Obwohl das Konzept bereits seit Studiogründung im Jahr 2006 bei Platinum Games herumgeisterte, 2013 durch die Unterstützung von Microsoft die Entwicklung begann und auf der Gamescom 2015 sogar erstes Gameplay gezeigt wurde, schaffte es das RPG nie auf den Markt. Der für 2016 angepeilte Release wurde erst um ein Jahr verschoben. Im Januar 2017 folgte dann schließlich der endgültige Todesstoß seitens des Publishers.

Zwar befindet sich Platinum Games auch 2020 noch immer im Besitz der Markenrechte, ein Revival schlossen die Macher unlängst aber aus. Wie Studiochef Atsushi Inaba verriet, gibt es aktuell keine Pläne, dem Titel zu neuem Leben zu verhelfen. Vielleicht ja, weil die Japaner mit Bayonetta 3 und Babylon's Fall bereits genug ausgelastet sind.

WHORE OF THE ORIENT

Die Hure des Orients – klingt im ersten Moment wie ein echt schlechter Erwachsenenfilm. Tatsächlich steckt hinter dem etwas fragwürdigen Namen aber ein durchaus interessantes Videospielprojekt von KMM Interactive Entertainment. Das Unternehmen wurde im August 2011 von Entwicklerstudio Team Bondi übernommen, das im selben Jahr das Detektivabenteuer L.A. Noire veröffentlicht hatte. Mit dessen Know-how wollte man sich an einen spirituellen Nachfolger setzen. Entsprechend sollte Whore of the Orient spielerisch wieder in eine ähnliche Richtung gehen, allerdings den Fernen Osten als Schauplatz einführen.

Als konkretes Setting war Shanghai im Jahre 1936 geplant, wo ihr gegen Bandenkriminalität und korrupte Politiker vorgehen solltet. Dabei wollten die Entwickler auch wieder die Face-Scan-Technologie aus L.A. Noire zum Einsatz bringen. Bei der Umsetzung dieser Ideen stieß KMM jedoch auf einige Probleme. Ein Jahr nach dem Entwicklungsstart 2011 sprang mit Warner Bros der Publisher ab. Im April 2013 kamen dann erste Gerüchte auf, die Entwicklung sei vollends aufgegeben worden – was von offizieller Seite aber schnell verneint wurde. Erst nachdem dann weitere drei Jahre lang nichts mehr vom Spiel zu hören war, gestand Producer Derek Proud im Juni 2016 schließlich die Einstellung des Projekts. Damit blieb nach über fünf Jahren Arbeit an Whore of the Orient nicht mehr übrig als ein einziger Screenshot und ein geleakter Clip angeblichen Gameplay-Materials.

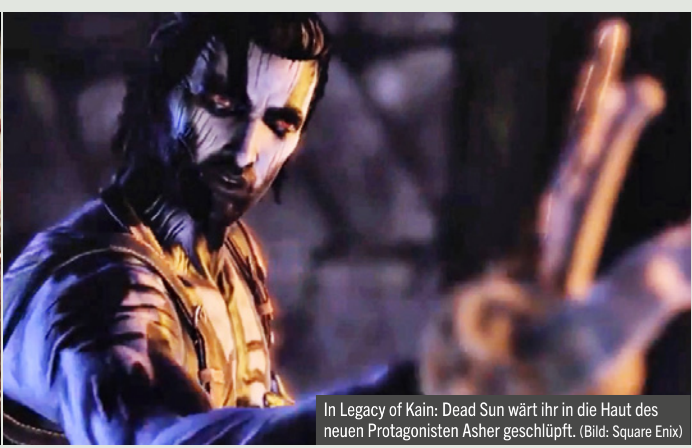
LEGACY OF KAIN: DEAD SUN

Unter Action-Adventure-Fans genießt die Legacy-of-Kain-Reihe noch heute Kultstatus. Besonders der zweite Teil Soul Reaver gilt als zeitloser Klassiker des Genres und wurde auf Metacritic mit einer 91er-Wertung sowie dem Must-Play-Award geadelt. Entsprechend schade ist es, dass die Serie seit 2003 keinen Zuwachs mehr bekommen hat – obwohl sie eigentlich sehr nahe dran war. Mit Legacy of Kain: Dead Sun befand sich bei den Climax Studios nämlich ein neues unangekündigtes Vampir-Abenteuer in Arbeit, das 2013 als Launch-Titel auf die PS4 kommen sollte.

Der Titel wurde 2012 nach kolportierten zwei bis drei Jahren Arbeit jedoch gecancelt. Und das obwohl das Casting sowie erste Motion-Capture-Aufnahmen wohl



Mehr als dieses Bild gibt es nach fünf Jahren Entwicklung an Whore of the Orient nicht. (Bild: KMM Interactive Entertainment)



In Legacy of Kain: Dead Sun wärt ihr in die Haut des neuen Protagonisten Asher geschlüpft. (Bild: Square Enix)


Mensch und Drache in harmonischem Einklang: Das war die Vision hinter Scalebound.

schon beendet worden waren. Publisher Square Enix hielt es für unwahrscheinlich, dass das Spiel die Verkaufserwartungen erfüllen würde und zog deshalb vorzeitig den Stecker. Dead Sun wäre danach auch schnell in der Versenkung verschwunden, wenn nicht später ein umfangreicher Leak mit Gameplay-Material sowie Concept Art ans Tageslicht gekommen wäre. Demnach sollte der sechste Legacy-of-Kain-Ableger wieder ein storybasiertes Action-Adventure werden – mit Open World, Dungeon Crawling, Puzzles und Bosskämpfen. Geschichtlich sollte es in eine ferne Zukunft gehen, wo euch die beiden Protagonisten Gein und Asher erwartet hätten. Square Enix bezog irgendwann notgedrungen Stellung und bestätigte die Existenz des Projekts, gab aber zu bedenken, es sei einfach nicht das richtige Spiel zur richtigen Zeit gewesen. Immerhin war die Arbeit an Dead Sun aber nicht vollends umsonst. Der geplante Multiplayer-Part des Titels wurde nämlich ausgekoppelt und erschien 2015 unter dem Namen Nosgoth als Free2Play-Standalone-Version.

STORMLANDS

Obsidian Entertainment und Microsoft – das passt. Im November 2018 gab der Xbox-Konzern bekannt, dass er die Rollenspielschmiede, bekannt für Fallout: New Vegas oder Pillars of Eternity, übernehmen würde. 2019 folgten die ersten Früchte der Kooperation: das Sci-Fi-RPG The Outer Worlds. Doch bereits vorher hatten beide Parteien miteinander zu tun, wenn auch nicht mit ganz so erfolgreichem Ausgang. 2011 arbeitete Obsidian nämlich an einem Xbox-One-exklusiven Spiel mit dem Namen Stormlands, das aber leider nie das Licht der Welt erblickte.

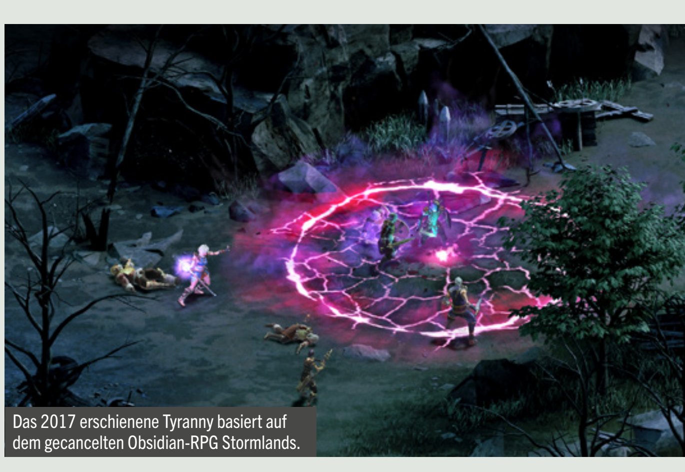
Das ist besonders bedauerlich angesichts des Konzepts des Third-Person-Open-World-Abenteuers, das sich als ein Mix aus Destiny 2 und The Witcher 3 beschreiben lässt. Zentrales Spielelement sollten die von Studiochef Feargus Urquhart „Million-Man-Raids“ genannten Ingame-Events werden. Wärt ihr in der Welt von Stormlands einem Monster begegnet, so hätten automatisch Dutzende Spieler dem Kampf beitreten können, um das Ungeheuer gemeinsam zu erlegen. Obendrein waren natürlich noch genretypische Spielelemente wie ein actionlastiges Kampfsystem und vollvertonte Dialoge mit zahlreichen Antwortoptionen geplant.

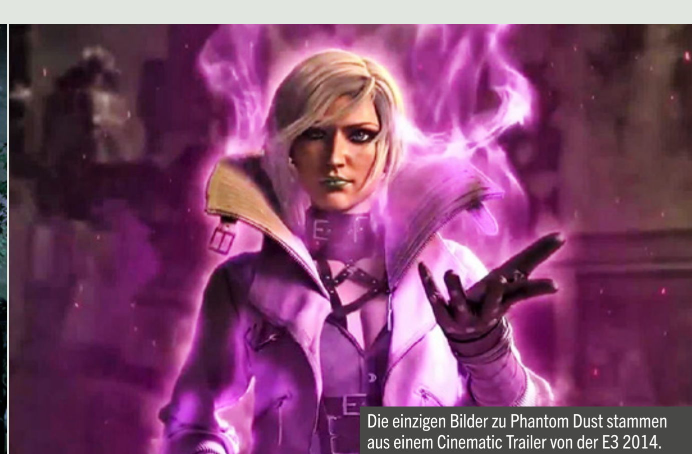
Laut eigenen Aussagen war Stormlands der größte Vertrag, den Obsidian jemals unterzeichnet hatte. Entsprechend hoch waren aber auch die Erwartungen. Als Microsoft 2012 feststellte, dass diese wohl nicht erfüllt werden könnten, zog man frühzeitig die Notbremse. Die Entwicklung wurde abgebrochen, wodurch Obsidian zwischen 20 und 30 Mitarbeiter entlassen musste. Entmutigen ließen sich dich Macher davon aber nicht. Stattdessen wurde Stormlands komplett umgebaut und stellte letztendlich das Grundgerüst für Tyranny dar, das 2016 bei Paradox Interactive erschien.

PHANTOM DUST

Erinnert ihr euch noch an das 2004 erschienene Phantom Dust? Nein? Kein Wunder, finanziell war der Titel nämlich eher ein Flop und verkaufte im ersten Monat nicht einmal 60.000 Einheiten. Die Grundidee des Xbox-Spiels war aber gar nicht so schlecht: Der Titel vermischte Elemente aus Third-Person-Shooter sowie Trading-Card-Game und versetzte das Ganze in eine düstere dystopische Zukunft. Alles in allem ziemlich einzigartig für seine Zeit. Entsprechend kam Anfang der 2010er-Jahre innerhalb Microsofts der Gedanke auf, dem Spiel ein Reboot zu spendieren. Nach längerer Suche wurden 2014 schließlich die bis dato eher unbekannten Darkside Game Studios mit der Aufgabe betraut und begannen alsbald mit der Entwicklung einer Multiplayer-Version von Phantom Dust. Die sollte die wachsende E-Sport-Szene und einen Release im August 2015 anvisieren.

Für Darkside, das zuvor nur bei der Entwicklung von Sunset Overdrive assistiert hatte, entpuppte sich der erste große Deal jedoch als Albtraum: Kurz nach Produktionsbeginn verlangte Microsoft zusätzlich noch die Ausarbeitung einer Kampagne. Eine verfrühte Ankündigung auf der E3 2014 sorgte für weiteren Druck. Und zusätzliches Budget wurde trotz positiven Feedbacks abgelehnt. So folgte im Februar 2015 das Unvermeidliche: Das Spiel wurde auf Eis gelegt, nachdem zwei der bewilligten fünf Millionen Dollar bereits ausgegeben wurden.Für Darkside war dies das Todesurteil, nicht jedoch für die Marke Phantom Dust selbst. 2017 erschien ein Remaster des Originals. Zudem wird Xbox-Chef Phil Spencer nicht müde zu betonen, dass weiterhin Interesse an einem neuen Teil besteht. ❑


Das 2017 erschienene Tyranny basiert auf dem gecancelten Obsidian-RPG Stormlands.


Die einzigen Bilder zu Phantom Dust stammen aus einem Cinematic Trailer von der E3 2014.

Legendäre Sportspiele von Eypx:

Wir brauchen ein neues Summer Game!

Als Sportspiele laufen lernten: Epyx' Summer Games gilt als Vorreiter der virtuellen körperlichen Ertüchtigung. Aber würde es auch heute noch funktionieren? Unser Autor Olaf Bleich erinnert sich an den C64-Klassiker und seine nicht minder kultigen Nachfolger zurück.

Von: Olaf Bleich, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller



(alle Bilder: Moby Games)

Ein deutsches Kinderzimmer, irgendwann Mitte der 80er-Jahre: Es ertönt das rhythmische Klicken der Competition-Pro-Joysticks, unterbrochen nur durch gelegentliche Schimpftiraden von meinem sechs Jahre älteren Bruder und mir. Die Highscore-Jagd in Summer Games ist in vollem Gange …

Die Games-Titel von US-Entwickler Epyx – bestehend aus Summer Games, Winter Games und California Games – verkörpern wie wenige andere Spielereihen das Gaming-Gefühl der 1980er-Jahre. Die Titel waren einfach, eingängig und vor allem im Mehrspielerbetrieb der pure Spaß. Sie mäanderten zwischen dem Realitätsanspruch und den Bestrebungen der Entwickler, zeigten aber stets auch die technischen Limitierungen der damaligen Zeit auf.

Die Games-Serie ist letztlich ein Kind des großen Videospiele-Crashs, der ab 1983 die Spieleindustrie erschütterte: Die Hersteller wandten sich vermehrt von Spielekonsolen ab und legten ihren Fokus auf die immer populäreren Heimcomputer, vor allem den Commodore 64. Die starke Veränderung der Branche setzte neue Energien frei und gerade Epyx profitierte maßgeblich von einer optimistischen Marktsituation.

Die Hintergründe waren mir damals natürlich herzlich egal. Ich liebte einfach nur Summer Games und im Speziellen unseren C64, konnte aber gar nicht einordnen, wie erfolgreich der „Brotkasten“ überhaupt war. Die Verkaufszahlen des C64 variieren bis heute und liegen – je nach Quelle – zwischen zwölfeinhalb und 30 Millionen Einheiten weltweit. Und das trotz eines Launch-Preises von knapp 1.500 D-Mark in Deutschland.

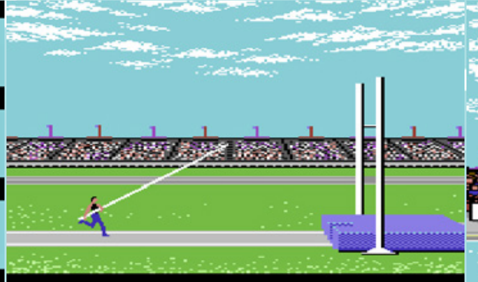
In unserem Haushalt hielt der neue Liebling erst einige Jahre später Einzug, blieb meiner Familie dann aber lange Zeit erhalten und wurde erst spät durch den Amiga 500 ersetzt. Der C64 war etwas Besonderes – auch wegen Titeln wie eben Epyx' Summer Games.

Timing statt Knochenarbeit

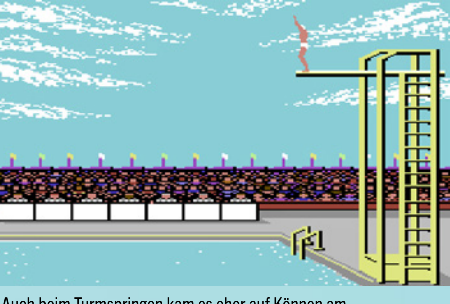
Für Epyx bedeutete die Games-Serie einen rasanten Aufstieg. Doch dieser begann mit einer scheinbar simplen Marketingstrategie: Epyx wollte ein Lizenzspiel zu den 1984 in Los Angeles stattfindenden Olympischen Spielen auf den



Die Auswahl der im Spiel zur Verfügung stehenden Nationen traf das Team von Epyx aufgrund der kurzen Entwicklungszeit selbst. So war etwa die DDR – trotz realer Olympia-Teilnahme – nicht im Spiel vertreten.



Beim Stabhochsprung war in erster Linie das richtige Timing gefragt: Der Sportler lief von allein, der Spieler musste lediglich den Zeitpunkt zum Senken des Stabs und für den Absprung finden.



Auch beim Turmspringen kam es eher auf Können am Joystick an. Durch die richtigen Kommandos vollführte der Springer Salti und andere Aktionen. Im Anschluss erhielt man dafür Noten.

Markt bringen und entsprechend vom Hype um das Sportgroßereignis profitieren. Als der damalige Epyx-Präsident Michael Katz die Rechte offiziell anfragte, stellte sich heraus, dass bereits Atari den Zuschlag erhalten und mit den Arbeiten an einem entsprechenden Spiel begonnen hatte. Entsprechend wurde Summer Games innerhalb von sechs Monaten mit heißer Nadel gestrickt. Da verwundert es nicht, dass die Entwickler letztlich selbst entschieden, welche Nationen und Hymnen integriert wurden, und dass am Ende sogar zwei der ursprünglich zehn Disziplinen rausflogen.

Am Ende landeten 4x400 Meter Staffellauf, 100 Meter Sprint, Stabhochsprung, Turmspringen, Turnen, Tontaubenschießen, 100 Meter Freistilschwimmen und Freistilstaffel im Spiel. Wer genau hinschaut, der merkt, dass Epyx hier ein wenig mogelte. Spielerische Unterschiede gab es bei den Sprint- und Schwimmdisziplinen nämlich kaum. Dafür aber konnte man diese Sportarten im direkten Mehrspielermodus gegeneinander zocken und nicht nacheinander wie die anderen Disziplinen.

Gegenüber dem 1983er Kultklassiker Decathlon von Activision besaß Summer Games einen riesigen Vorteil: Es setzte stärker auf Timing und Geschicklichkeit und weniger auf das möglichst hektische Rütteln des Joysticks. Bei Aufgaben wie Turnen oder Stabhochsprung liefen die virtuellen Athleten automatisch. Ich musste nur im richtigen Moment die Aktionstaste oder eine entsprechende Richtung drücken, um beispielsweise abzuspringen oder den Stab zu senken. Dadurch ergab sich ein insgesamt angenehmeres Spieltempo und das Gameplay selbst blieb nachvollziehbarer. Auch die Wechsel zwischen dem auf Rhythmik basierenden Sprintdisziplinen und dem auf Reaktionen fußenden Tontaubenschießen sorgten für die notwendige Tiefe, die manch anderem Sportspiel dieser Zeit abging.

Ein wichtiger Erfolg für Epyx

In Sachen Technik glänzte Summer Games vor allem mit seinen Animationen, die Bewegungen der Sportler waren für damalige Verhältnisse mehr als ansehnlich. Die Akustik – speziell die Musik – konnte sich ebenfalls hören lassen. Wenn mich heute jemand nach der offiziellen Olympiahymne fragen würde, ich würde höchstwahrscheinlich die Titelmelodie von Summer Games vorsingen! Allerdings fehlte dem Spiel Persönlichkeit. Weder die Sportler noch die Schauplätze versprühten so etwas wie Atmosphäre; Summer Games wirkte nüchtern und betont sachlich. So konnte ich etwa nicht das Aussehen meiner Athleten bestimmen und musste mich mit den vorgegebenen Figuren begnügen. Diese kleinen Schwächen taten dem Erfolg jedoch keinen Abbruch: Summer Games erhielt von der Fachpresse Spitzenwertungen und wurde vor allem in der C64-Version zum Kassenschlager.

Sommer, Winter, Kalifornien

Kein Wunder also, dass Epyx in den kommenden Jahren an dieser Erfolgsformel festhielt: Keine Lizenzen, dafür aber ein intuitives Gameplay und eine gute Balance zwischen Action- und Timing-basierten Disziplinen. Nur ein Jahr später erschien bereits Summer Games 2, welches wieder mit acht Disziplinen aufwartete. Hier erinnere ich mich noch mit sehr viel Liebe an das (erneut) rhythmische Klicken der Aktionstaste beim Dreisprung und an die etwas hakelige Steuerung beim Kajakfahren nebst kurzen Wutausbrüchen zurück. Erst im Nachhinein erfuhr ich, dass es auf einigen Systemen möglich war, die beiden Summer-Games-Spiele miteinander zu kombinieren, um so Zugriff auf alle 16 Disziplinen zu bekommen.

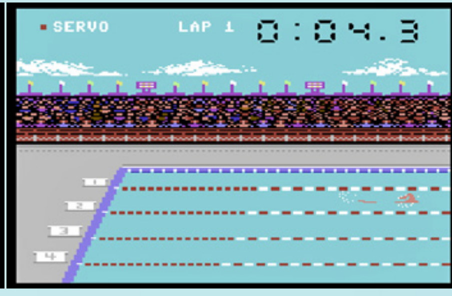
Im Vergleich zum ersten Teil wirkte die Auswahl der Sportarten kreativer und ungewöhnlicher. Neben den bereits angesprochenen Disziplinen kamen auch etwa Fechten, Hochsprung und Speerwurf hinzu. Zudem schraubte Epyx merklich an der Präsentation und integrierte etwa eine Schlusszeremonie mitsamt Feuerwerk. Für die feinen Animationen wandelte Entwickler Michael Kosaka seinerzeit sogar Zeitlupenaufnahmen echter Sportler in 2D-Sprites um, was gerade Disziplinen wie dem Hochsprung sehr zugute kam.

Doch wenn ich an dieser Stelle über Summer Games spreche, dann komme ich natürlich nicht an den Nachfolgern von Epyx' Games-Serie vorbei. Denn – wenig verwunderlich – habe ich diese ebenfalls gespielt und geliebt. Bei Winter Games (1985) packte mich besonders das Biathlon; der Wechsel zwischen Skifahren und Schießen sowie das taktische Gameplay faszinierten mich ungemein. Nur wenn ich während der Ausdauerphasen den Herzschlag meines Sportlers kontrollierte, hatte ich später beim Schießen eine echte Chance. Bis heute höre ich noch das eingangs beschriebene Klicken des Competition Pros beim Fahren und beim Nachladen des Gewehrs. Epyx legte hier auch technisch zu: Beim Biathlon wechselte gleich mehrfach die Perspektive und beim Bobfahren raste ich in einer rudimentären 3D-Perspektive durch den Eiskanal.

World Games indes erschien 1986, war mir aber stets einen Hauch zu abgefahren. Mit Disziplinen wie Gewichtheben, Fässerspringen oder Baumstammwerfen besaß das Spiel zwar einen ordentlichen Fun-Faktor, war mir Knirps aber zu weit weg von dem, was ich aus dem Fernsehen kannte.



100 Meter Sprint und Staffellauf erinnerten stärker an den Activision-Klassiker Decathlon als die meisten anderen Disziplinen. Hier beschleunigten die Athleten durch rhythmisches Hin-und-her-Bewegen des Joysticks.

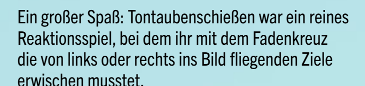


Schwimmen und Laufen spielten sich insgesamt sehr ähnlich. In diesen Disziplinen machte sich die kurze Entwicklungszeit von Summer Games bemerkbar, das in lediglich sechs Monaten produziert wurde.



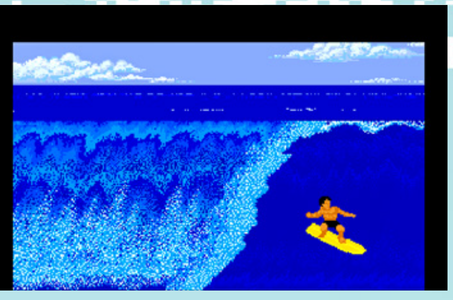
Turnen erinnerte an eine Mischung aus Turmspringen und Stabhochsprung: Der Spieler timte den Absprung der Sportlerin und vollführte anschließend einige Tricks in der Luft – oder landete schmerzhaft auf der Nase.




Ein großer Spaß: Tontaubenschießen war ein reines Reaktionsspiel, bei dem ihr mit dem Fadenkreuz die von links oder rechts ins Bild fliegenden Ziele erwischen musstet.



Winter Games (1985) entstand nicht bei Epyx, sondern wurde von Action Graphics entwickelt. Auch die neuen Macher blieben dem Stil der Serie treu und verbanden weiterhin gute Technik mit kreativem Sport-Gameplay.



California Games (1987) behielt den Eventcharakter von Summer Games bei, verlagerte den Schauplatz aber ins sonnige Kalifornien. Zudem gab's eine Prise Humor: Beim Surfen konntet ihr etwa von einem Hai gefressen werden.

Den Abschluss der Games-Serie bildeten die beiden California-Games-Teile. Der zweite Ableger aus dem Jahr 1990 floppte gnadenlos, während der erste Teil von 1987 bis heute zu den Funsport-Ikonen überhaupt zählt. Hier zeigte sich erneut die Epyx-Maxime: starke Präsentation, abwechslungsreiche und doch leicht erlernbare Disziplinen und diesmal sogar eine ordentliche Portion Humor. Wer von euch hat damals nicht auch versucht, die Möwe beim Hacky Sack abzuschießen oder wurde beim Surfen vom Hai gefressen? Das erste California Games war die bis dato größte Epyx-Produktion und zeigte die Entwicklung, die eine simple Grundidee durchmachte.

Funktionieren Games-Spiele noch?

Jetzt stellt sich die Frage: Würde ein Spiel oder eine Serie mit ähnlichem Anspruch wie Summer Games auch heute noch Erfolg haben? Ich denke schon! Das zeigt sich auch im Erfolg von Lizenzadaptionen wie Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: Tokyo 2020.

Allerdings würde ich mir einen weniger „cartoonigen" Grafikstil und dafür einen authentischen Look wünschen. In den 80ern verband Epyx nämlich die für damalige Verhältnisse ausgezeichnete Grafik mit spielerischem Anspruch. Wie wäre es etwa mit einem Leichtathletik- oder Funsportspiel mit der Präsentation eines NBA 2K20? Ein neu aufgelegtes California Games beispielsweise könnte ich mir ausgezeichnet vorstellen, sofern es gelingt, die Leichtigkeit des Originals noch einmal zu rekonstruieren. Ich würde es sofort kaufen! Den passenden Competition Pro Joystick habe ich dank der USB-Version von Speedlink ohnehin längst im Regal stehen. ❑

DIE SPORTSPIEL-MEISTERWERKE VON EPYX

Sechs Teile erschienen in der „Games"-Reihe, fünf davon waren ein Erfolg – wir stellen die einzelnen Ableger kurz vor.



Summer Games

Veröffentlichung: 1984
Besonderheiten: Acht Disziplinen wie 100 Meter Sprint, Turmspringen oder Stabhochsprung, die sich teils stark ähnelten – dafür aber ein starker Mehrspielermodus für bis zu acht Teilnehmer. Witzige Anekdote: Es schlichen sich zwei grobe Fehler ins Spiel ein. Statt der australischen Nationalhymne ertönte das Volkslied „Waltzing Matilda", das in den 70ern mal für kurze Zeit als Hymne des Landes anerkannt gewesen war. Und auch bei der russischen Nationalhymne ertönte mit der „Internationalen" – dem Kampflied der sozialistischen Arbeiterbewegung – ein falsches Lied.



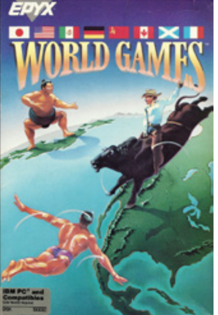
Summer Games 2

Veröffentlichung: 1985
Besonderheiten: Acht neue Disziplinen, darunter Dreisprung, Springreiten und Kajakfahren. Wie schon im ersten Teil gab es wieder einen starken Multiplayer-Modus sowie die Option „Compete in some events" – man konnte also auf Wunsch nur ausgewählte Disziplinen spielen und eher ungeliebte Events auslassen.



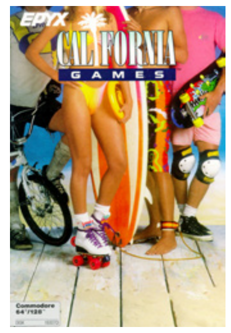
Winter Games

Veröffentlichung: 1985
Besonderheiten: Epyx lagerte die Entwicklung von Winter Games an das Studio Action Graphics aus. Das Spiel besaß erneut keine Olympializenz, nahm sich aber bei der Inszenierung seiner sieben Disziplinen wie Biathlon, Skispringen oder Eiskunstlauf reale Wettkämpfe zum Vorbild.



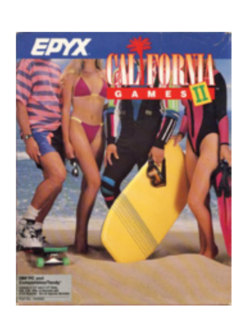
World Games

Veröffentlichung: 1986
Besonderheiten: Acht ungewöhnliche, an bestimmte Länder angelehnte Disziplinen wie Sumoringen (Japan), Baumstammwerfen (Schottland) oder Klippenspringen (Mexiko). Spielte sich ebenfalls klasse, war aber etwas abgedrehter.



California Games

Veröffentlichung: 1987
Besonderheiten: Die dank Mitwirkung von 20 Entwicklern größte Games-Produktion von Epyx. Viel Humor, eine knackige Präsentation und starkes Gameplay machen es zum unserer Meinung nach besten Spiel der Sportspielserie.



California Games 2

Veröffentlichung: 1990
Besonderheiten: Verfügte über lediglich fünf Funsport-Disziplinen wie Snowboarden oder Jetskifahren und konnte nicht mehr an den Erfolg des Vorgängers anknüpfen